118:3CD ZDARMA AKČNÍ HIT BLOODRAYNE V ČEŠTINĚ

LEVEL

>TÉMA
TUNING
ZA PC KRÁSNĚJŠÍ

CENA SE 3 CD 179 KČ | 299 SK
PRO PŘEDPLATITELE
CD ZA 129 KČ | 220 SK

ŘÍJEN 2004

ROME TOTAL WAR

starověk neskončil, starověk trvá!

>podzimní smršť recenzí

FULL SPECTRUM WARRIOR
COD: UNITED OFFENSIVE
SHELLSHOCK: NAM '67
CONFLICT: VIETNAM
SW: BATTLEFRONT
FIFA & NHL 2005
SILENT HILL 4
LOCOMOTION
KILL.SWITCH
EVIL GENIUS
SHADE

>preview na přání

DUNGEON SIEGE 2

čerstvé zprávy ze zatuchlých kobek

9 771211 068004 10
LEVEL 118 3CD

Internetový obchod
výpočetní techniky

LOSAN
computers

shop

NABÍZÍME:

» HARDWARE
» SPOTŘEBNÍ ZBOŽÍ
» SOFTWARE
» FOTO A VIDEO
» GSM PRODUKTY

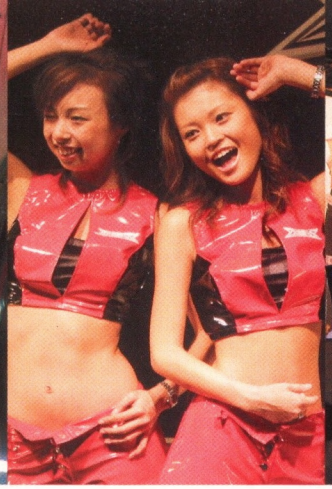
získejte
slevu
3%

při registraci
zadejte kód
pro slevu:
Udt2Ej

sleva platí do
31. 12. 2004

http://shop.losan.cz

LOSAN s.r.o., Březenecká 4808, Chomutov 430 04, email: shop@losan.cz, telefon: 474 699 699



NÁVŠTĚVA V NIPPONU

MÉ PRVNÍ KROKY PO JAPONSKÉ PŮDĚ byly vskutku monumentální: znechucený, pomačkaný, rozcuchaný a rozlámaný jsem vypadl z letadla a dopadl mezi měkká malá tělíčka, která se přede mnou (ano, je to vskutku tak, v Japonsku jsou VŠICHNI mnohem menší než v Evropě) samovolně rozestupovala a přitom šuměla úctou. Výraz naštvaného Drakena a vyceněné zuby (myslel jsem to jako úsměv na přivítanou) ještě více posílilo mou pozici velkého bílého guru (mátl je navíc i můj culík, který je symbolem samurajských mistrů).

Bohužel úcta domorodců se zmenšovala úměrně s rostoucím davem v tokijském metru, kde jsem poprvé pocítil silné uspokojení jen z toho, že jsem byl schopen pořídit si v automatu lístek na metro podle stručných anglických instrukcí popisujících, v jakém pořadí mám mačkat knoflíky s rozsypaným čajem. Tuto radost mi sice hned zkazil fakt, že než jsem byl schopen se vydat požadovaným směrem, musel jsem několika „přestupy" postupně obrazit snad všechny stanice v okruhu několika kilometrů. Pak už mi ale nic nestálo v cestě, tedy kromě rýže a syrových ryb, které NESNÁŠÍME já i můj žaludek.

Bylo toho hodně. Dvě věci jsou však vskutku pro hráče her stěžejní: spojení bidetu se záchodem v hotelovém pokoji a Tokyo Game Show. To první je nebývale příjemná záležitost s vyhřívaným prkýnkem, u které nepotřebujete papír, protože vás zvolenou teplotou a intenzitou vodně „masíruje" a omývá.

V kombinaci s dlouhým vysedáváním u počítače ideální výmysl a bytový doplněk.

Pokud jde o druhou jmenovanou věc, vystihuje ji slovo monstrózní. TOHLE je ta NEJVĚTŠÍ herní show na světě, vedle které ECTS, E3 i EGN vůbec nemají šanci obstát. Za tři dny 160 tisíc návštěvníků, kteří s gameboyem či telefonem v ruce spořádaně stojí dlouhé fronty na každou z představovaných her. Pro PC tam toho ale moc nenajdete, a když už, jde o online tituly: více než třetina ze 600 vystavovaných her je pro nové generace telefonů a přenosných zařízení, jako je třeba zbrusu nově představené PSP – malinkatý handheld od Sony, které do zbytku světa dorazí v lepším případě až začátkem příštího roku. Další megafronty se stály i na fotografie ve velké sekci tzv. Cosplay, kde nalíčené mladičké (věk bych si netroufnul hádat, ale první třída základky to jistí) Japonky v úborech převádějí, že dokáží vypadat úplně stejně jako oblíbené hrdinky ze Silent Hillu nebo Final Fantasy, na požádání přidají i ten prstík u pusy, oblíbené to anime prvky. Podoba je dokonalá. A bylo jich tolik, že jen pro ně snad museli pořadatelé vypravit speciální vlak...

Japonsko je prostě jiné. Tak jiné, že USA nebo Egypt vám přijdou jako sousední vesnice – nic vás tam nepřekvapí, maximálně jídlo a jiná měna. Japonsko je budoucnost všech možných a hlavně dosud nemožných technologií. A je to vidět všude: ani kina, obchody nebo kluby nejsou stejné jako ve zbytku světa. Nejlépe to vystihla návštěva místního karaoke „baru", kde si v nejlepší západní tradici občas se slečnou odskakujete „na pokoj". Ale zazpívat si. Chce to vidět, ale je dobře mít se kam vrátit.

Třeba zrovna do podzimní Evropy, kde mají na stáncích říjnový Level, který je tak napěchovaný recenzemi na ty nejlepší hry, že by obstál třeba i v Japonsku. V tomto čísle Levelu je toho prostě HODNĚ, HODNĚ, HODNĚ MOC, tak moc, že byste v oslnění mohli přehlédnout naši novou nabídku předplatného. Cena je sice opravdu k neuvěření, ale my ji myslíme vážně.

Ondřej Průša
šéfredaktor

PS: Koupil jsem si svůj první deštník. V Tokiu to bez něj opravdu nejde.

NEUVĚŘITELNÁ NABÍDKA PŘEPLATNÉHO – LEVEL S DVD NEBO 3 CD ZÍSKÁTE ZA POUHÝCH 129 KČ. **VÍCE INFORMACÍ** NAJDETE **NA STRANĚ** 66.

NÁZORY:

VŠE CO JSTE KDY CHTĚLI VĚDĚT O REDAKCI, ALE BÁLI JSTE SE ZEPTAT

OTÁZKY
1 / Co chystáte na letošní Invex?
2 / Který brněnský podnik máte nejradši?
3 / A z jiného soudku – jak moc vytuněný je váš domácí comp?

→ ONDŘEJ

1 Příjemnou kalbičku s lidmi z Prahy, se kterými se nad drinkem potkáváme právě jenom v Brně. A pak že ten Invex nemá smysl!
2 Perpetum. Jednou jsme tam s kamarády hráli hru na „když se dopije, další jde objednat novou tequillu" a nějak se mi tam zalíbilo.
3 Až kluci připraví téma, jak nejlépe vytunit notebook, půjdu do toho ☻.

↓ MARTIN

↓ RADEK

1 Jsem připraven utkat se s kterýmkoli návštěvníkem v Mashed, abych tak vítězně oslavil svoje narozeniny.
2 Nevzpomínám si na jméno, ale každý rok navštívíme fantastický bar ukrytý v podchodu u silnice kdesi v Kohoutovicích.
3 Modře mi svítí větráček na chipsetu, ale case nemá okýnko, tudíž je to dost naprd.

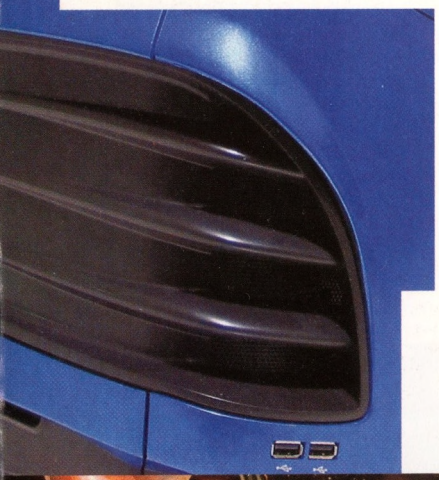
1 Jelikož se Radek v Mashed ještě nikdy neumístil lépe než já, jeho výzvu s radostí přijímám a na velkém promítacím plátně uprostřed brněnského výstaviště mu rád zkazím jeho padesátiny.
2 Všechny tři se mi líbí stejně ☻.
3 Popravdě, dost mizerně. Jelikož jsem při posledních úpravách zapomněl zapojit diody harddisku a zdroje na motherboard, jediné, co u mého domácího počítače svítí je optická myš. Budu s tím muset něco udělat...

52 ROME: TOTAL WAR

> Rome Total War je gigantická záležitost na dlouhé hraní. Pokud budete přesvědčeni, že máte převahu a nemusíte se starat o průběh bojů, můžete je nechat jednoduše nasimulovat, ale v řadě případů (typicky při obléhání města) převezmete kontrolu sami. Je neskutečné, kolik je zde typů nepřátel – Galové, Germáni, Parthové, Egypťané, Kartagiňané, Keltové, Řekové, Seleukovci – kromě „primárních nepřátel" se časem odemykají i další, přičemž každý národ má svoje unikátní jednotky s unikátními vlastnostmi! Je to prostě fantastické a je nesmírně zábavné stavět ve vlastních bitvách proti sobě různě bizarní kombinace národů a zkoušet, jak by dopadlo to anebo ono. Všechny jednotky jsou navíc podrobně popsány a díky tomu získáte velmi dobrý přehled o jednotkách a taktických postupech, kterými se ve starověku vedly války. ×

24 PC TUNING ANEB PÉČEČKO K OBRAZU SVÉMU

> PC Tuning je převážně záležitostí efektu než pragmatismu. Pragmaticky sestavený počítač je složen z bezpečných, ověřených a pohřichu většinou dosti tuctově vypadajících dílů – jaksi se předpokládá, že pohled do útrob počítačové skříně nepřináší žádné zvláštní potěšení, protože je optimalizována na proudění vzduchu, na tlumení hluku atd. Ale tuning je něco jiného, živelný projev tvořivosti amatérů, poloprofesionálů & sympatizujících osob, kteří se rozhodli oživit šerý svět PC. ×



× OBSAH

3 Editorial
4 Obsah
130 Obsah CD
138 Komentář
126 Dopisy čtenářů
136 Soutěž

× TÉMA

24 PC Tuning aneb pécéčko k obrazu svému

× PROFIL

48 Piotr Krzywonosiuk & Tannhauser Gate

× MAKING OF...

134 Wing Commander

× NOVINKY

6 ECTS a EGN reportáž

9 ANNO 3
14 Black & White 2
16 Blitzkrieg 2
10 GTA: San Andreas
12 Project: Snowblind
12 Still Life
8 Tom Clancy's Ghost Recon 2
17 Tony Hawk's Underground 2

23 Guláš
22 Český freeware
20 Online news
110 Progaming

× PREVIEW

44 Bard's Tale
32 Dungeon Siege 2
40 Freedom Force vs Third Reich
38 Pro Evolution Soccer 4
42 Stettlers: Herritage of the Kings
36 Worms Forts: V obležení
46 Zoo Tycoon 2

× RECENZE

106 Anarchy Online: Alien Invasion
68 Call of Duty: United Offensive
64 Colin McRae Rally 2005
84 Conflict: Vietnam
96 Dark Fall 2: The Lights Out
88 Evil Genius
74 FIFA 2005
60 Full Spectrum Warrior
94 Guilty Gear XX
82 H&D2: Sabre Squadron
104 kill.switch
100 Locomotion
90 NHL 2005
52 Rome: Total War
80 Shade: Hněv andělů
70 Shellshock: Nam 67
91 S. Holmes a Případ stříbrné náušnice
76 Silent Hill 4: The Room
56 Star Wars: Battlefront
102 Tiger Woods PGA Tour 2005
98 Xpand Rally

108 Zlevněné edice
102 Call of Duty: UO – MP

× HARDWARE & SOFTWARE

116 Procesory a základní desky
119 Softíky
118 Zářijové sestavy

120 Java hry

× KULTURA

124 Ana Johnsson – The Way I Am (CD)
122 Catwoman (FILM)
124 Depeche Mode – Devotional (DVD)
122 Fahrenheit 9/11 (FILM)
124 Faithless – Everything Will Be All Right Tomorrow (CD)
125 Hitman (KOMIKS)
123 INXS – Original Sin (CD)
123 Jaro, léto, podzim, zima... jaro (FILM)
123 Jméno růže (DVD)
122 Marilyn Manson – Lest We Forget (CD)
124 Nick Cave – Abattoir Blues/ The Lyre of Orpheus (CD)
124 Oasis – Definitely Maybe (DVD)
122 Prodigy – Always Outnumbered (CD)
125 Proměna (KOMIKS)
123 The Clash – London Calling (DVD)

56 STAR WARS: BATTLEFRONT

> Člověk potřebuje fantazii, pohádky, které mu vynahrazují leckdy nudný, šedý, nebo vyloženě depresivní běžný svět. Děti nemusí nic řešit, Jeníček s Mařenkou jsou po ruce, ale po určité době přece jen ztratí své kouzlo. Na otázku „Co teď?" se snaží odpovědět řada tzv. pohádek pro dospělé – někdo rád telenovely, někdo znalostní soutěže, někdo pěvecké show, někdo Star Trek a řada lidí pro změnu Star Wars. Právě vyznavači těchto dvou velkých S spolu věčně soupeří a dohadují se o to, kdo má navrch, jenže to je naprosto zbytečné. Zatímco Star Trek je stále především sci-fi, Star Wars jsou prostě pohádka rozprostřena v tak obrovském rozsahu času a prostoru, že se někdy prostě sci-fi elementům nevyhne. ×

POSÁDKA:

KDO ZA TO VLASTNĚ MŮŽE:

LEVEL

ŘÍJEN 2004, ČÍSLO 118

TOTO ČÍSLO VYŠLO 7. ŘÍJNA 2004
V NÁKLADU 51 500 KUSŮ.

ADRESA VYDAVATELSTVÍ
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS S.R.O.
SOKOLOVSKÁ 73
180 00 PRAHA 8
DOČASNÁ ADRESA
NA FLORENCI 19
110 00 PRAHA 1
TEL.: +420 225 018 566
FAX: +420 225 018 500
E-MAIL: level@vogel.cz
WEB www.level.cz

REDAKCE
ŠÉFREDAKTOR ONDŘEJ PRŮŠA
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA RADEK FRIEDRICH
REDAKTOR A VÝROBA CD/DVD MARTIN BACH

ASISTENTKA REDAKCE MONIKA MACHOVÁ

AUTOŘI DAVID VLACH | JAKUB TUREČEK | JINDŘICH ROHLÍK
KAREL DRDA | LUKÁŠ CODR | MICHAL RYBKA
ONDŘEJ MALÝ | ONDŘEJ ZACH | PAVEL DOBROVSKÝ
PETR BULÍŘ | TOMÁŠ SMOLÍK | VÁCLAV VLČEK
LUKÁŠ GRYGAR | PAVEL PROUZA | DAVID DUCHÁČEK
TOMÁŠ KRAJČA | JAN HORČÍK | OTAKAR SCHÖN
A KLUCI Z BAZOOKY | KATKA OPOČENSKÁ

ZAHRANIČNÍ DOPISOVATEL DEREK DELA FUENTE

FOTO MARTIN TRYŠČUK

KOREKTORKA JITKA BARTKOVÁ

VÝROBA MICHAL DVOŘÁK | VIKTOR JANEBA | MILAN KRATOCHVÍL
TEREZA HOLASOVÁ | JINDRA ZVELEBIL

VYDAVATELSTVÍ
JEDNATEL VYDAVATELSTVÍ PAVEL FILIPOVIČ
ŘEDITEL VOGEL COMPUTER MEDIA MILAN LOUCKÝ
MARKETING PETR MOLÁČEK | KATEŘINA VLČKOVÁ | RADEK BENDA

INZERCE LADISLAV PRUDKÝ | RADANA NOUZÁKOVÁ
TEL +420 2 25018664

INZERCE BRNO MARTINA OLŠANOVÁ
TEL +420 5 41159758

INZERCE SLOVENSKO MAGNET PRESS SLOVAKIA
TEL +421 02 44450693

DISTRIBUCE ALENA PHILIPPOVÁ
TEL +420 2 25018928

PŘEDPLATNÉ ČESKÁ REPUBLIKA MARKÉTA KAŠŠOVÁ
TEL +420 2 25018944 (prac. dny 8–16 hod.)
E-MAIL abonence.level@vogel.cz

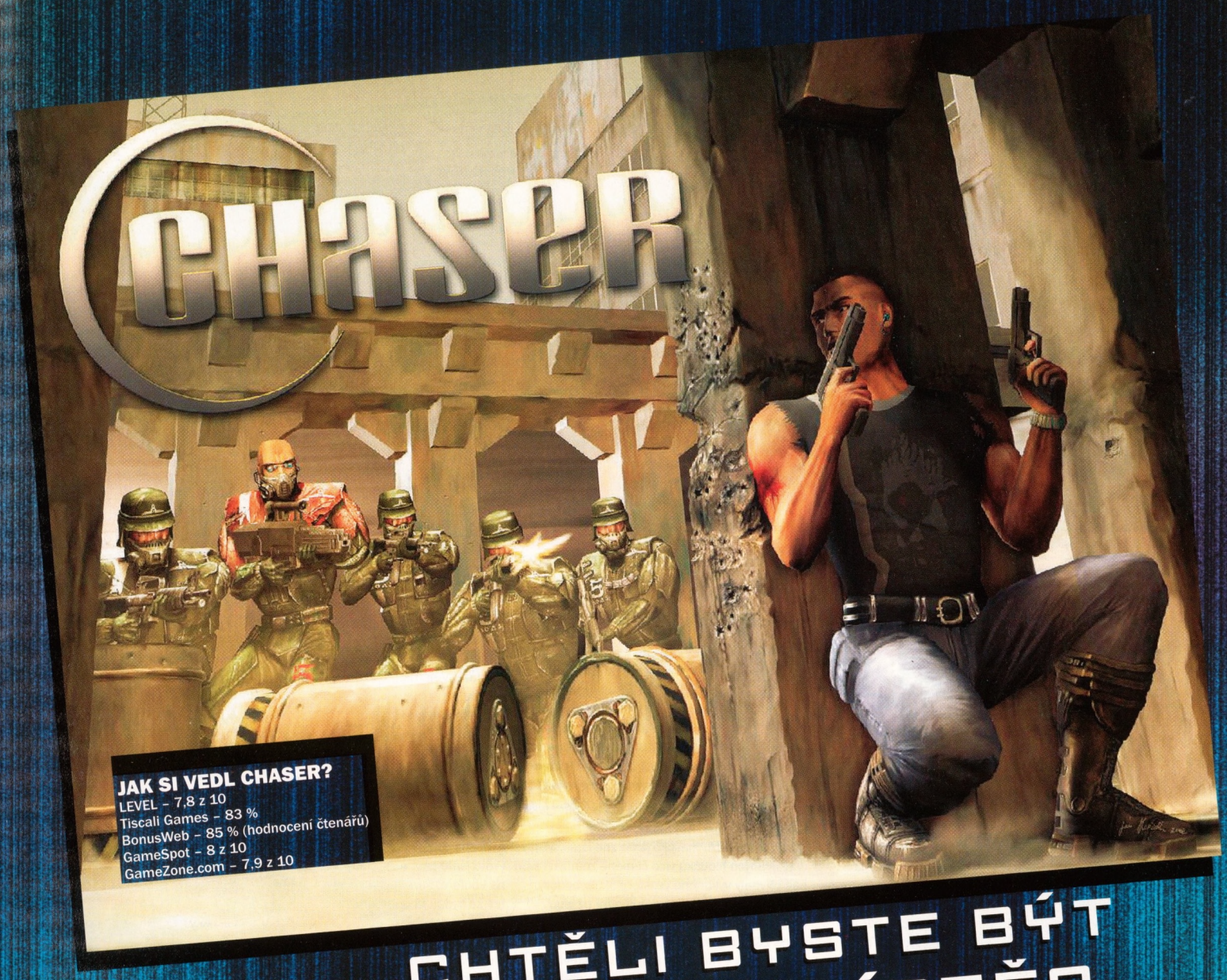
PŘEDPLATNÉ SLOVENSKO
MAGNET PRESS SLOVAKIA S.R.O.
ŠUSTEKOVA 10, P. O. BOX 169, 830 00 BRATISLAVA
TEL +421 67 20 19 31-33
MEDIAPRINT-KAPPA PRESSEGROSSO, A.S.
VAJNORSKÁ 137, P. O. BOX 183, 830 00 BRATISLAVA 3
TEL +421 (2) 44 45 88 21

OSVIT A TISK REPROPRINT, PRAHA 9 – VYSOČANY
VÝROBA CD/DVD FERMATA, A. S.

Právní režim autorských děl nabídnutých redakci se řídí zejména autorským zákonem č. 35/1965 Sb. a vyhláškou MK ČR č. 55/1978 Sb. (výjimky z povinnosti sjednávat písemně smlouvy o šíření literárních a jiných děl). × Rukopisy redakce nevrací. V případě přijetí díla k uveřejnění redakce autora o této skutečnosti uvědomí. Tím nabývá vydavatel výhradní práva k šíření přijatého díla časopiseckou formou včetně možnosti zveřejnění na WWW stránkách časopisu, vydání na CD-ROM nebo jiným způsobem v elektronické podobě. × Autorská odměna bude poskytnuta jednorázově do pěti týdnů po prvním uveřejnění příspěvku ve výši určené interním sazebníkem a zahrne i odměnu za případné vydání díla v elektronické podobě. Po uplynutí jednoho roku od prvního vydání příspěvku je autor oprávněn jej uveřejnit i jinde bez předchozího písemného souhlasu vydavatele. × Všechna práva k uveřejněným dílům jsou vyhrazena. Přetisk, přepracování, překlad do jiného jazyka a jiné užití díla nebo jeho části, jakož i zařazení díla do jiného díla (souborného, spojení s dílem jiným, zařazení do jakékoliv formy elektronické publikace ap.) bez souhlasu vydavatele jsou zakázány. × Autorské právo k časopisu a navazujícím elektronickým publikacím vykonává vydavatel.

V ČR rozšiřuje společnost PNS, a.s
Na Slovensku Mediaprint-Kapa Pressegrosso, s.r.o.
LEVEL reg. zn. MK ČR 7039
ISSN 1211-6777

Počet tištěného a prodaného nákladu ověřuje ABC ČR, Na Florenci 3, Praha 1.



JAK SI VEDL CHASER?
LEVEL – 7,8 z 10
Tiscali Games – 83 %
BonusWeb – 85 % (hodnocení čtenářů)
GameSpot – 8 z 10
GameZone.com – 7,9 z 10

CHTĚLI BYSTE BÝT NA JEHO MÍSTĚ?

5. LISTOPADU SE VAŠE PŘÁNÍ VYPLNÍ!

LISTOPADOVÝ LEVEL PŘINÁŠÍ JAKO PLNOU HRU VÝBORNOU 3D AKCI CHASER.

REPORTÁŽ

NOVÉ BIZÁRIE

Každý rok na výstavách pátráme po netradičních, ujetých nebo zábavných periferiích, které jsme předtím nikdy neviděli. Zatímco na ECTS nám dívka ověšená senzory předváděla karatistickou gymnastiku v jedné bojovce (a její kolega něco podobného s fotbalovým míčem), EGN nabídla decentní bubínky, kterými po pár hodinách hraní vyburcujete i toho nejflegmatičtějšího souseda.

ECTS 2004 vs EGN 2004

KRÁL JE MRTEV, AŤ ŽIJE KRÁL?

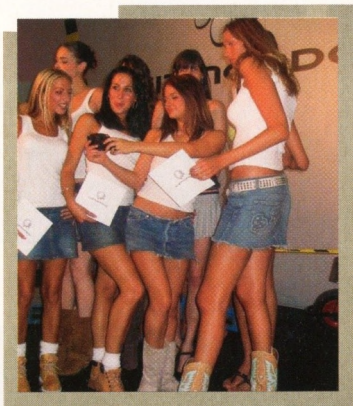
RUBRIKU PŘIPRAVILI MARTIN BACH, JAN HORČÍK, ONDŘEJ MALÝ, RADEK FRIEDRICH, PAVEL PROUZA, PAVEL DOBROVSKÝ, TOMÁŠ KRAJČA

S koncem letních prázdnin je už dlouhá léta spojena příjemná podzimní herní výstava, kterou hostí Londýn. ECTS je podstatně komornější záležitostí než megalomanská E3, která se i letos v květnu odehrála v Los Angeles. S přibývajícími roky se, pravda, zájem vystavovatelů průběžně snižoval, ale pokaždé se dalo objevit něco nového, co E3 nenabídla. ECTS se před pár lety přesunula z prastaré haly do jen o něco mladšího Earl's Courtu (jeden rok se odehrávala v ExCeLu a byl to pěkný propadák) a ani letos ke změně nedošlo. Nicméně letošní ročník se určitě zapsal do dějin – a rozhodně to nebylo zlatým písmem.

Naše početná výprava (dva za Level a dva za OPS2 Magazín) vyrazila na výstaviště v dobré náladě, vždyť to bylo jen pár kroků od hotelu a počasí nám jako každoročně přálo. Když jsme se přiblížili na dosah výstaviště, maličko jsme znejistěli. Místo očekávaných hloučků více či méně známých tváří nás přivítaly vylidněné prostory okolo budovy. Aha, říkali jsme si, všichni šplhouni už jsou vevnitř a my jdeme klasicky pozdě. Kdepak, letos se na ECTS nějak neurodilo mnoho vystavovatelů a s tím ruku v ruce šel i „zájem" návštěvníků. První den jsme tedy na Earl's Courtu strávili asi tři čtvrtě hodiny, což znamenalo, že jsme prošli výstavu třikrát tam a zpátky, odeslali maily z poloprázdného press centra (výborný nápad, použít klávesnice s germánskými popisky), pokecali s konkurencí, natočili prázdnou halu, poseděli na baru a snažili se objevit něco zajímavého. Marně.

Jen z vrozené naivity jsem se druhý den vydal ještě jednou na místo činu podívat se, zda se akce náhodou nerozjela. U vstupu byl jistým příslibem hlouček asi patnácti diváků, kteří přihlíželi lítým bojům v Counter Strike: Source. Za nimi se ovšem otevřel pohled, který se od toho včerejšího nijak nelišil – v prázdnotou zející hale bloumalo pár nešťastníků ve snaze dopátrat se nějakého zajímavého stánku nebo zařízení. Jediným důvodem, proč navštívit Earl's Court, tak zůstala souběžná GDCE – evropská konference herních vývojářů. V horních patrech to vypadalo přesně naopak než v přízemních prostorách, spousta lidí čekajících na přednášky předních kapacit herního průmyslu – ve výborně připravených prezentacích jste tak mohli vyslechnout názory Petera Molyneuxe, Iana Livingstona a mnoha dalších herních celebrit. Proto jsme část naší enklávy na konferenci zanechali a zbytek se vydal na dobrodružnou cestu do doků.

Po několikanásobném přestupu v metru došlo k malém incidentu na nástupišti DLR (Docklands Light Railway). Petr B. odmítl nastoupit do vlakové soupravy, dokud se nedostaví vyškolený řidič, který by nás bezpečně dopravil k výstavní hale ExCeL. Trvalo několik dlouhých minut, než jsme mu za pomoci vysokého komisaře pro londýnskou městskou hromadnou dopravu vysvětlili, že DLR se po kolejích pohybuje automaticky, bez lidského pilota. Pak už nám nic nebránilo přesunout se na konkurenční výstavu EGN, která měla letos svou premiéru. Ve stejné (obří) hale byla ve >

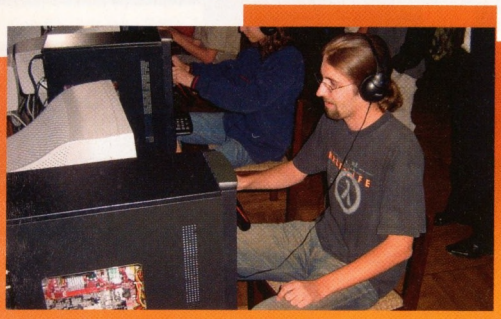


BOOTH BABES

Přesně podle amerického vzoru se Game Stars Live hemžilo najatými hosteskami, které se nechaly fotit s natěšenými přichozími. Dlouhá fronta stála třeba u Playboy The Mansion, kde jste na pár vteřin spočinuli v objetí půvabné Playmate na stylově růžovém gaučíku. Jak vypadaly slečny naživo, se můžete přesvědčit ve videoreportáži na aktuálním Level DVD.

DVĚ VĚŽE

Earl's Court, nebo ExCeL? To je otázka. Tradiční ECTS se opět konala v centru na Earl's Courtu, což je známá hala, ve které se občas pořádají i koncerty světových hvězd. Je trochu stará a zapáchající, ale vynahrazuje to pěší dosažitelnosti z Picadilly. Konkurenční EGN s Game Stars Live zabrala výstavní prostory v londýnských docích, které jsou skrznaskrz moderní záležitostí ze skla, oceli a betonu. Doky jsou fantastická čtvrť, ale je tu jedna malá nevýhoda. Pokud se tam chcete dostat z města, čeká vás asi tak hodinová štreka se třemi přestupy. Podle zájmu vystavovatelů i návštěvníků letos jednoznačně zvítězily doky nad tradicí...

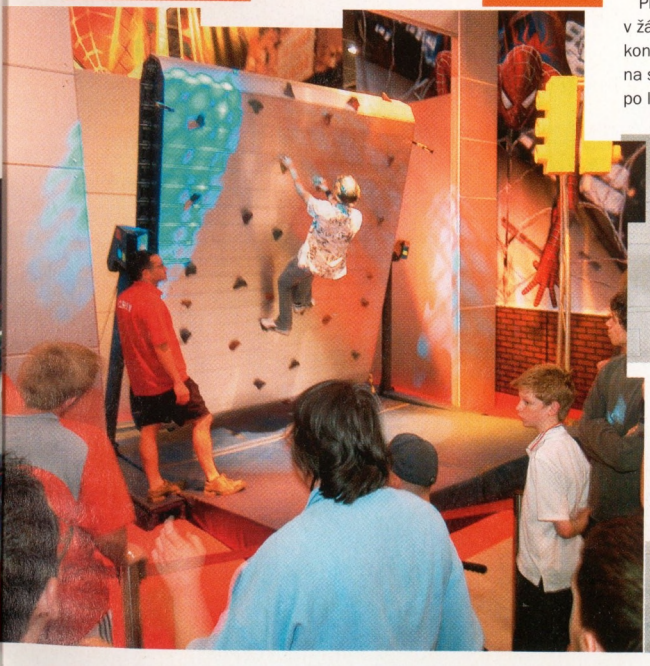


DIGIFEST – ROK JEDNA

První ročník Digifestu, akce organizované vydavatelstvím Vogel Burda Communications, se konal v Ústí nad Labem ve dnech 16.–18. září 2004 – v domě vtipně zvaném Dům kultury chemiků. Navštívili jsme ji hned první den, a ačkoliv byla celá akce oficiálně prezentována jako „festival digitálních technologií", popsali bychom ji spíše jako příjemné místo k setkání lidí s podobnými zájmy. Prim hrály hry.

V kinosále vládl PlayStation 2, ke krásně ostrému plátnu jsme dorazili, zrovna když probíhala soutěž v Gran Turismu. O patro výš probíhalo mistrovství ČR v Need For Speed Underground, organizované pod patronací ProGamers (Hlavní cenu – tři keramické myši (MyšLenky) od renomovaného výtvarníka Pavla Šťastného – obdrželi Ondřej Jurza, Martin Votava a nejlepší virtuální „řidič" Petr Matějka. MyšLenku dostal ovšem také Petr Gandalovič, který v prestižním souboji dvou primátorů porazil libereckého kolegu Jiřího Kittnera.) a u recepce se školou povinné mládeži naskytla jedinečná šance nakoupit archivní Levely s výraznou slevou. Úplně nejvýše se pak konala svým způsobem ojedinělá série přednášek na různá „digitální" témata. Zde jsme narazili i na kolegu Farida Starmana, jehož projev na téma pět nejlepších her letošních Vánoc vyděsil v prvních minutách skoro polovinu účastníků (hlavně rodiny s dětmi). Ti, co vytrvali, se však pobavili komickými přežblebty, a odcházeli nesmírně spokojeni.

Digifestu přejeme do dalších ročníků všechno nejlepší. ×



> stejný den spuštěna megalomanská akce otevřená za mírný poplatek i široké veřejnosti – Game Stars Live, která by se dala nejjednodušeji popsat jako skromnější sourozenec zaoceánské E3. Organizátoři EGN + Game Stars Live na to šli velmi chytře. Obchodní část, kam měli přístup vystavovatelé a herní tisk, oddělili od barevné show, takže po hektických chvílích mezi davy natěšené londýnské omladiny se dalo prchnout do relativního klidu business části.

A co tedy vlastně EGN nabídlo? Mohli jsme si zahrát třeba Prince of Persia: Warrior Within, nebo závistivě sledovat, jak pár vyvolených testuje rozlehlost světa ve World of Warcraft... Gigantická fronta okolo stánků se vinula do nedohledna, a když jsme dorazili na její začátek, zahradili nám cestu opravdu exkluzivně oháknutí mariňáci z HALO 2 – o tuto prezentaci byl opravdu obrovský zájem, takže dvouhodinovou frontu jsme nevydýchali. Zato jsme si vyzkoušeli, jaké to bude, stát se potřetí Samem Fisherem ve Splinter Cell Chaos Theory. Nevíme, jak to Sam dělá, ale likvidace nepřátel na tisíc způsobů mu jde čím dál tím lépe. Z dalších kousků nás ještě zaujal The Lord of the Rings: The Third Age, Ghost Recon 2 a v oddělených sekcích třeba Pariah nebo Stolen.

V prezentaci, počtu návštěvníků, vystavovatelů i atraktivnosti tak nově vzniklá EGN zadupala do země tradiční ECTS takovým způsobem, že pokud se do příštího roku něco výrazně nezmění, je možné, že jsme ECTS letos navštívili naposledy. Nedivil bych se, kdyby to její organizátoři po takovém fiasku nadobro zapíchli.

Příští rok by podle našich informací nemělo v žádném případě dojít k souběhu obou konkurenčních výstav, takže uvidíme, jestli na sebe plynule navážou, nebo zda to ECTS po létech definitivně zabalí. – ***sengaia***

PLACENÁ INZERCE

oskar

FOTOGRAFEM SNADNO A RYCHLE.

1577,-

Sony Ericsson T630 s novým tarifem 300 Naplno

- SMS za korunu
- 300 volných minut
- žádný aktivační poplatek

Volejte do všech sítí za stejnou cenu!

Uvedená cena je podmíněná setrváním na aktivovaném tarifu 300 Naplno po dobu nejméně 6 měsíců. V případě porušení této podmínky bude zákazníkovi doúčtována částka ve výši dle tarifu Naplno. Nabídka platí do vyprodání zásob.

Více na www.oskar.cz. Cena SMS bez DPH 19 %.

Volejte 800 777 777 Stačí říct.

VÝROBCE > RED STORM **DISTRIBUTOR** > UBISOFT **TYP HRY** > AKČNÍ **WEB** > NENÍ
DATUM VYDÁNÍ > 1. ČTVRTLETÍ 2005

1/3

news

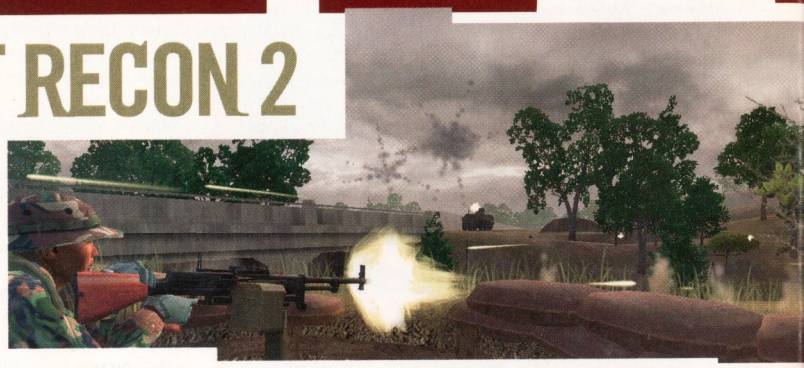
EÓMER PROTI PEKELNÝM STVŮRÁM...

O tom, že filmová verze Doomu se nakonec přece jenom natáčet bude, a to konkrétně dokonce v Praze, již asi z našich novinek víte. Nyní pro vás ale máme spoustu dalších nových detailů, které se postupně objevují na internetových serverech po celém světě. Režisérem filmového Doomu bude nakonec polský filmař Andrzej Bartkowiak (Od kolébky do hrobu), jehož dosavadní filmové zkušenosti sice žádné velké naděje nevzbuzují, ale třeba dokáže překvapit. Další novinkou je pak ohlášení nové herecké hvězdy filmu. Vedle zatím oficiálně nepotvrzeného svalovce The Rocka jí bude novozélandský herec Karl Urban, jehož většina z vás určitě zná z filmové trilogie Pán prstenů, v níž ztvárnil roli Eómera. Urban se zhostí role jednoho z mariňáků, konkrétně Johna Grimma, velitele speciálního týmu, kolem kterého se vlastně celý děj filmu točí. No a konečně – těsně před uzávěrkou tohoto čísla bylo oznámeno, že role vědecké pracovnice Samanthy připadne anglické herečce Rosamundě Pike, která ztvárnila roli Mirandy Frost v bondovském snímku Dnes neumírej.

Zdroje *GameGossip, The Hollywood Reporter*

Velké novinky kolem nové clancyovky...

TOM CLANCY'S GHOST RECON 2



Dvojka v názvu hry napovídá, že se bude jednat o pokračování výborného Ghost Reconu – je tomu skutečně tak, i když ostřílení hráči původní hry by své oblíbence na první pohled ani nepoznali. Nejdůležitější a nejviditelnější změnou je totiž přechod z pohledu první osoby na pohled osoby třetí. A bude se na co koukat – z vlhké džungle Jižní Ameriky se přesuneme do studeného prostředí Severní Koreje, jednoho z posledních skutečných skanzenů totality. Příběh je typicky clancyovský včetně nezbytného spiknutí, které tentokrát obstará nespokojený severokorejský generál, který se s částí obrovské komunistické armády chystá destabilizovat celý region a připojit ke Koreji i některé části severní Číny. Na vašem týmu tak bude, aby mu v tom v několika misích pokud možno zabránil. Podíváte se do hlubokých lesů, rozbombardovaných měst, pochybně vypadajících elektráren a dalších nezbytných propriet severokorejské reality.

Zdá se, jako kdyby se Ghost Recon 2 hodně přibližoval spíše sérii Rainbow Six. Předělané je i udílení rozkazů ostatním hráčům týmu, není už zaplaťpánbůh nutné jít až do mapy a tam se piplat s jednotlivými spolubojovníky – stačí jenom ukázat někam do krajiny, vyvolat klávesou kontextové menu a vybrat příslušný rozkaz. Radikálním řezem je ale nejen snížení počtu družstev ze dvou na jedno, ale také snížení počtu panáků, které můžete ovládat, na pouhého jednoho! Vývojáři tak chtějí zabránit oblíbené taktice (přiznám se, že i mé oblíbené taktice) probíhání úrovně s jedním vojákem, s nímž běžíte dopředu, dokud vás někdo nebo něco nezabije, poté si vezmete dalšího a celý postup opakujete. Vypadá to tak, že v Ghost Reconu 2 budeme muset myslet týmově a takticky – a právě o tom má hra být. Umělá inteligence nepřátel by měla být rovněž lepší, ostatně nebojujete už proti „maňana" Jihoameričanům, ale proti jedné z největších armád světa, jejíž příslušníci se dokáží skrývat za kameny, kmeny stromů, přemýšlet, odkud vás přepadnou, prostě chovat se tak, jako jejich dědečkové na začátku padesátých let.

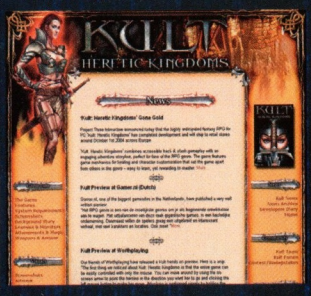
Ghost Recon 2 se tak možná nebude tolik líbit fandům jedničky, věříme ale, že novinky a změny mají své opodstatnění a série si naopak získá fanoušky nové. Zajímavé je, že ve vývoji jsou hned dvě naprosto odlišné verze – jedna pro PS2 a druhá pro Xbox a PC. Nepůjde ale jen o rozdílné přístupy k hratelnosti – odlišný bude i příběh! Ten na PC začne až čtyři roky po PS2 verzi a hra by měla podle všeho využívat i zcela odlišný engine. **– *ond***

OFICIÁLNÍ STRÁNKY

AMERICAN MCGEE'S SCRAPLAND
> WWW.SCRAPLAND.COM

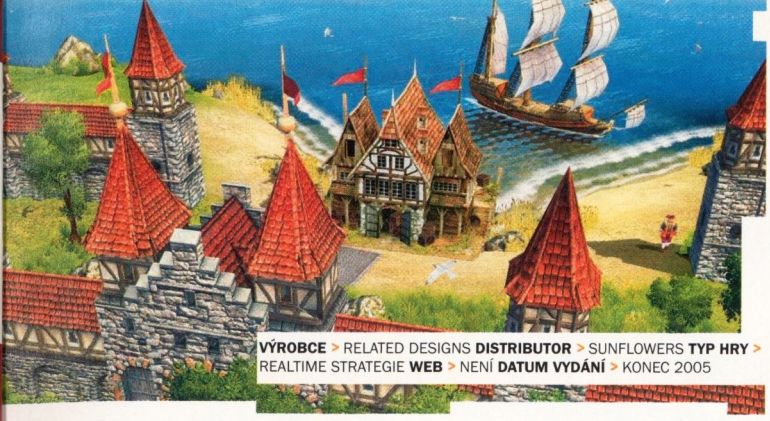
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
> WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/NFS/UNDERGROUND2/

KULT: HERETIC KINGDOMS
> WWW.CULT.3DPEOPLE.DE



MIDDLE-EARTH ONLINE
> WWW.MEO.COM

FAHRENHEIT
> WWW.FAHRENHEITGAME.COM



VÝROBCE > RELATED DESIGNS **DISTRIBUTOR** > SUNFLOWERS **TYP HRY** > REALTIME STRATEGIE **WEB** > NENÍ **DATUM VYDÁNÍ** > KONEC 2005

ANNO, nebo NNE?

ANNO 3

Němci jsou na vypiplané strategie experti, jak všichni dobře víme už od dob legendárních prvních dílů her jako Battle Isle nebo The Settlers. Z Německa, konkrétně ze studia Sunflowers, pocházejí také ekonomicko-budovatelské strategie Anno 1503 a Anno 1602, které na domácí půdě zaznamenaly nečekaný úspěch, v zahraničí však až takový ohlas neměly. Přesto to stačilo nejen na datadisky, ale také na nová pokračování, aktuálně tedy také na přípravu třetího dílu s názvem ANNO 3.

Ten se vyznačuje jednou zásadní změnou oproti všem svým předchůdcům, a to přechodem do třetí dimenze. Grafika ANNO 3 je opravdu přitažlivá, ostatně stará se o ni speciálně vyvinutý engine – a vlastně celé nové studio. Sunflowers totiž svěřili vývoj trojky spřátelenému týmu Related Designs, který se proslavil zejména díky povedené strategii No Man's Lands a aktuálně vynikajícímu Castle Strike. Tak trochu ve šlépějích obou těchto her jde také ANNO 3, které se na rozdíl od svých předchůdců více soustředí i na souboje, jež byly dříve víceméně opomíjeny. Mnohem větší důraz bude tentokrát kladen také na městečka a samotné jejich obyvatele, tvůrci by do hry rádi zakomponovali něco málo ze The Sims, takže se o své panáčky budete muset řádně starat, aby se náhodou třeba nebouřili a aby řádně platili daně. Své místo bude mít v ANNO 3 také náboženství, ve městech budou podle všeho stát katedrály a další církevní stavby. Dočkáme se také nejrůznějších povětrnostních efektů, například deště a bouřek, a také střídání dne a noci.

O třetím pokračování série Anno se toho prozatím mnoho neví, vývojáři jsou skoupí na slovo a není divu, vždyť vydání je přece jenom ještě hodně daleko... **– *farey***

RELATED DESIGNS – TROCHA HISTORIE

Společnost byla založena již v roce 1995 čtyřmi počítačovými nadšenci, v té době se ale soustředila především na levnější tituly. Jakmile na nich nasbírala dostatek zkušeností, pustila se do prvního většího projektu jménem America, který vyšel v roce 2001. Akční izometrická realtime strategie nabídla zajímavý pohled na devadesát dlouhých let po americké občanské válce. Na několik měsíců se umístila na předním místě německé herní hitparády a získala i mnoho ocenění odborných magazínů. Prodalo se jí více než 250 000 kusů. O dva roky později následovala realtime strategie No Man's Land, opět kvalitní a inovační, a letos studio zabodovalo nenápadnou, nicméně vysoce invenční akční strategií Castle Strike.

NOVÝ HERNÍ FANDA: STEVEN SPIELBERG

Dvě hollywoodská režisérská esa, konkrétně Steven Spielberg a Robert Zemeckis, kteří mají za sebou takové trháky, jako E. T. mimozemšťan, Indiana Jones a Chrám zkázy, Jurský Park nebo Forrest Gump a Kontakt, radili mladým filmařům, aby více hráli počítačové hry. Oba se zúčastnili slavnostního otevření nové videoherní laboratoře Electronic Arts na University of Southern California. V následující diskusi se shodli, že filmy a hry jsou si stále blíže, nicméně pořád existují určité rozdíly. „Myslím, že skutečným ukazatelem bude teprve to, až někdo přizná, že v levelu 17 se rozbrečel" řekl Spielberg. Zemeckis, který je autorem klasiky Návrat do budoucnosti nebo aktuálního hitu The Polar Express, zase přiznal, že si vypůjčil některé filmařské techniky z herní branže. Oba režiséři souhlasili, že filmy jako Spider-Man 2 nebo Matrix se naopak značně inspirují právě v herním průmyslu. Zatímco v 80. letech ovlivňovala filmaře především televize a reklamy, v 90. letech to byly hudební klipy. Příští dekáda má být dekádou počítačových her. „Je důležité klást více důrazu na příběh, emoce a postavy. To je jedna z věcí, které hry nedělají. Dnes vám hry poskytnou ucelený příběh jako základ pro vlastní hraní, úroveň od úrovně. Uvidíte film a předpokládá se, že si zapamatujete, jak na tom jednotlivé postavy jsou. Nic vám ale v průběhu hraní paměť neosvěží," řekl Spielberg. Pozastavil se také nad linearitou her, když položil otázku: „Ovládá příběh hráč, nebo programátor?"

Zdroj *Action Trip*

news

PLACENÁ INZERCE

The SIMS 2

ROZVEĎ SE

POSLOUCHEJ EVROPU 2

ZBIJ JE

PŘIDEJ SE

KŘIČ

MILOSTNÁ DOBRODRUŽSTVÍ. JEDEN Z PĚTI DŮVODŮ PROČ ŽÍT.

Nyní je v tvých rukou celá nová generace. Uspokoj jejich základní potřeby nebo sleduj méně sladké životní cíle, jako jsou *Štěstí*, *Vědění*, *Rodina* a *Sláva*. Výběr záleží jen na tobě. V podstatě veškerý. Více na www.czech.ea.com

V prodeji od 17. září 2004

PC CD-ROM

The SIMS 2

7+

17 LET Zkus štěstí na tanečním parketu a možná i v posteli.

31 LET Potkej ženu svých snů. Představ ji své manželce.

59 LET Věnuj se v důchodu četbě knih. Například Kámasútry.

GAME CRITICS AWARD BEST OF E3 2004

PC CD

RADIO EVROPA 2

EA GAMES

Challenge Everything

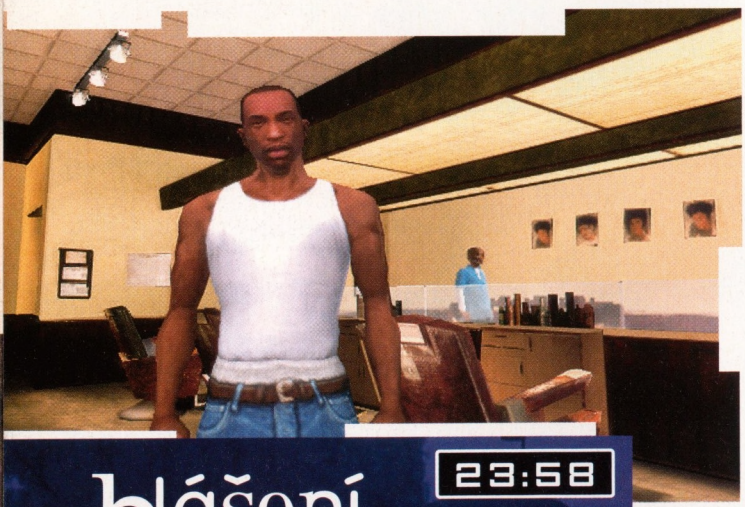
© 2004 Electronic Arts Inc. Všechna práva vyhrazena. Electronic Arts, EA, EA GAMES, logo EA GAMES, The Sims, Maxis a logo Maxis jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami společnosti Electronic Arts Inc. v USA a/nebo dalších zemích. EA GAMES™ je obchodní známkou společnosti Electronic Arts™.

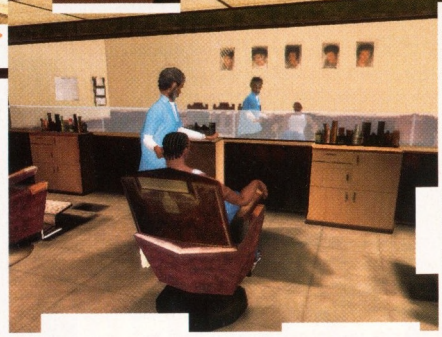
VÝROBCE > ROCKSTAR NORTH **DISTRIBUTOR** > TAKE 2 **TYP HRY** > AKČNÍ **WEB** > WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS/ **DATUM VYDÁNÍ** > KVĚTEN 2005

Oficiálně na PC!!!

GTA: SAN ANDREAS

Nebudeme chodit kolem horké kaše a pustíme se rovnou do toho. Nové Grand Theft auto těží z tradice svých předchůdců, ale přináší tolik nových věcí, že skutečně nezbývá než vývojáře z Rockstar Games obdivovat. Předně je to rozloha, která má být přibližně pětkrát větší než ve Vice City. Ale co je hlavní, San Andreas už není jediné město, nýbrž celý ministát, skládající se ze tří různých měst. Jsou jimi Los Santos, San Fierro a Las Ventura – ta představují virtuální podoby svých skutečných předloh, totiž Los Angeles, San Franciska a Las Vegas. Každé město je jiné, stejně jako ve skutečnosti, a tak zatímco v San Fierru se projedete po hrbolatých silnicích a objevíte některé architektonické





unikáty, Las Ventura je plné kasin a jiných prostopášných podniků. V Los Santos zase nalezneme obdobu Hollywoodu, totiž Vinewood. Co je na tom všem nejlepší, je fakt, že plocha mezi těmito městy není prázdná, nýbrž plná nejrůznějších objektů. Táhnou se tudy kilometry poloprázdných silnic, lány lesů i polí. Tu a tam narazíte na farmu, hotel nebo prostě opuštěnou garáž. Všude tam na vás čeká nějaká zajímavá akce nebo postava, se kterou si můžete pokecat.

Období, do kterého je pátý díl série GTA zasazen, se částečně překrývá s oběma posledními hrami. Hlavní hrdina Carl Johnson se vrací z vězení na přelomu 80. a 90. let, aby – sotva vkročí do rodného města – znovu upadl v nemilost rukou zákona. Přidá se do gangu svého bratra Sweeta, kterému vydatně pomáhá. CJ [sí:džej], jak zní zkrácené jméno hlavního hrdiny, navíc od Rockstarů dostal „pod stromeček" spoustu nových dovedností a vlastností, které by se daly přirovnat ke kdejakému RPGčku. CJ může tloustnout, hubnout, měnit účes, posilovat, jezdit na kole a konečně také plavat! Také paleta dopravních prostředků byla rozšířena o mnoho nových kousků, vyjma obligátního buldozeru například také o karavan. Jistých změn dozná také způsob vydělávání peněz a kradení aut, celé to bude trochu drsnější a náročnější.

Hudba byla u série GTA vždy důležitou součástí, ani u San Andreas tomu není jinak. Rockstar Games se dohodli se společností Interscope Records (což je součást skupiny Universal Music) a do hry zahrnou klasické hity z konce 80. a počátku 90. let, jako jsou Guns'n'Roses, Nirvana nebo Smashing Pumpkins, které mají definitivně dotvářet atmosféru zmíněného období. Více viz okolo se povalující rámeček.

Ačkoliv to s vydáním GTA: San Andreas ještě donedávna nevypadalo pro majitele PC právě růžově, situace se rázem změnila v polovině minulého měsíce, kdy byla oficiálně ohlášena také verze pro PC. Ta má však vyjít až ve třetím čtvrtletí roku 2005, zatímco verze pro PlayStation 2 se objeví 19. října v USA a 22. října v Evropě. Nebude zřejmě trvat dlouho a dočkáme se také ohlášení xboxové verze. Co se týká podpory multiplayeru, ta prý v San Andreas zahrnuta nebude – snad příště. Rozsáhlejší preview vám přineseme až po pořádném propaření PS2 verze, dost možná již v příštím Levelu... **– *farey***

HUDBA ZE SAN ANDREAS...

Salt'n'Pepa – Push It
Vanilla Ice – Ice Ice Baby
Inner Circle – Bad Boys
KLF – 3am Eternal
Massive Attack – Unfinished Sympathy
Nirvana – Smells Like Teen Spirit
Jane's Addiction – Been Caught Stealing
Poison – Every Rose Has It's Thorn
Guns'n'Roses – Sweet Child o' Mine
Smashing Pumpkins – Today
NWA – Fuck Tha Police / 100 Miles And Runnnin'
Snoop Doggy Dogg – Gin N'Juice / Ain't No Fun
Warren G – Regulate
Fugees – Killing Me Softly
Coolio – Gangsta's Paradise
Public Enemy – Rebel Without A Pause
The Stone Roses – Fools Gold
Happy Mondays – Step On
The Verve – Bitter Sweet Symphony
Radiohead – Creep

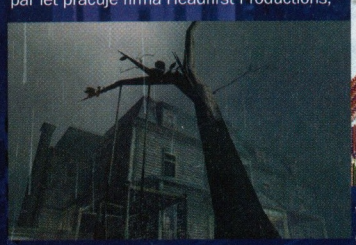
Hlášení o zpoždění

23:58

CALL OF CTHULHU

VÝROBCE HEADFIRST PROD.
ZPOŽDĚNÍ Z VÁNOC 2004 NA JARO 2005

Hororová akční adventura Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth již začíná svým nekonečným odkládáním připomínat „modly" tohoto trendu jednání se zákazníky, jako jsou Daikatana nebo Duke Nukem Forever. O odkladu hry, na níž již pěkných pár let pracuje firma Headfirst Productions,



rozhodla distribuční společnost Bethesda. Bohužel... Verze, kterou jsme viděli v květnu na E3, vypadala TAK pěkně...

COSSACKS 2

VÝROBCE GSC
ZPOŽDĚNÍ Z VÁNOC 2004 NA 1. ČTVRTLETÍ 2005

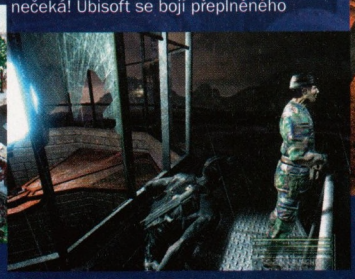
Dalším titulem, kterého se na Vánoce nedočkáme, se stal druhý díl povedené historické RTS série Cossacks 2: Napoleonic

Wars... Důvody zpoždění bohužel nebyly oznámeny, a tak nám nezbývá než doufat, že dalšího odkladu se v tomto případě již nedočkáme. Jako záplatu na natěšená hráčská srdce hodlají autoři ve vánočním čase vydat alespoň hratelnou demoverzi...

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

VÝROBCE UBISOFT
ZPOŽDĚNÍ Z VÁNOC 2004 NA BŘEZEN 2005

Preview na Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory v minulém Levelu si asi přečtěte znovu. Proč? Bližší setkání s touto očekávanou hrou vás totiž v následujícím půlroce nečeká! Ubisoft se bojí přeplněného



(před)Vánočního trhu, takže místo listopadového termínu zvolil březen 2005 a jako oficiální důvod uvádí nutnost současného vydání verzí pro PC, PS2, Xbox a Gamecube.

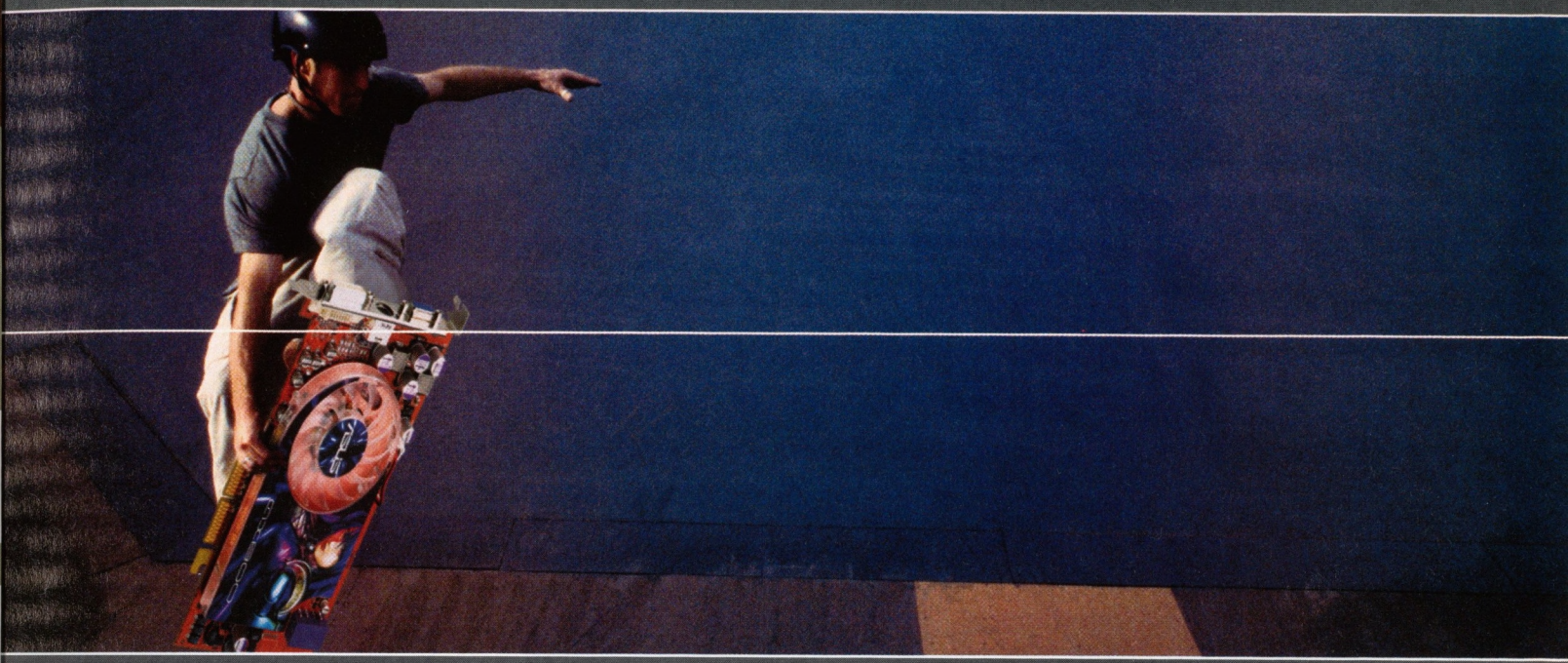
PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

VÝROBCE PEOPLE CAN FLY
ZPOŽDĚNÍ Z ŘÍJNA 2004 NA LISTOPAD 2005

Na měsíčním odložení datadisku k povedené 3D akci Painkiller se vzájemně dohodli

vývojáři z People Can Fly a distributoři z Dreamcatcher. Vývojáři chtějí do přídavku přidat ještě několik drobných vylepšení a distributor si chce zase vyšetřit více času na propagaci. Tak doufejme, že to bude ku prospěchu věci.

www.asus.cz



Extrémní grafické řešení s možnostmi videokonference a zabezpečení prostřednictvím videa.

Díky produktům řady ASUS Extreme bude vaše videořešení na bázi PCI Express ještě obohaceno dvěma unikátními rozšířeními.

GAMEFACE

GameFace Live

světově první audio/video komunikační zařízení pro více hráčů her na PC. Lze využít k propojení až osmi hráčů a umožňuje jim domlouvat se a sledovat jejich aktuálního velitele nebo protivníky v průběhu hry.

Video Security

VideoSecurity (videozabezpečení)

zaměříte webovou kameru na vybranou oblast sledovaného objektu a prostřednictvím VideoSecurity ji můžete monitorovat. Lze zaznamenat pohyb neoprávněných osob a odeslat zprávy předem nastaveným příjemcům.

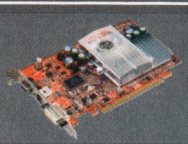
POWERED BY ATi GRAPHICS

ASUS EAX800 XT

ATI RADEON X800 XT
256MB DDR 3
500MHz Engine Clock
1GHz Memory Clock

400MHz RAMDAC
256 bit DDR
DVI+TV OUT

ASUS Gameface Live
ASUS Smart Cooling
ASUS Smart Doctor
ASUS Videosecurity



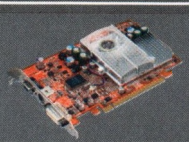
POWERED BY ATi GRAPHICS

ASUS EAX600XT

ATI RADEON X600 XT
128MB DDR
500MHz Engine Clock
740MHz Memory Clock

400MHz RAMDAC
128 bit DDR
VIDEO IN+TV OUT

ASUS Gameface Live
ASUS Smart Cooling
ASUS Smart Doctor
ASUS Videosecurity



POWERED BY ATi GRAPHICS

ASUS EAX300XT

ATI RADEON X300
128MB DDR
375 MHz Engine Clock
400MHz Memory Clock

400MHz RAMDAC
128 bit DDR
DVI+TV OUT

ASUS Game Face
ASUS Videosecurity

ATComputers a.s.
Tel: 596 253 110

LEVI International a.s.
Tel: 531 011 911

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

VÝROBCE > CRYSTAL DYNAMICS **DISTRIBUTOR** > EIDOS
TYP HRY > AKČNÍ **WEB** > NENÍ **DATUM VYDÁNÍ** > LEDEN 2005

Hra, ve které není vůbec žádný sníh…

PROJECT: SNOWBLIND

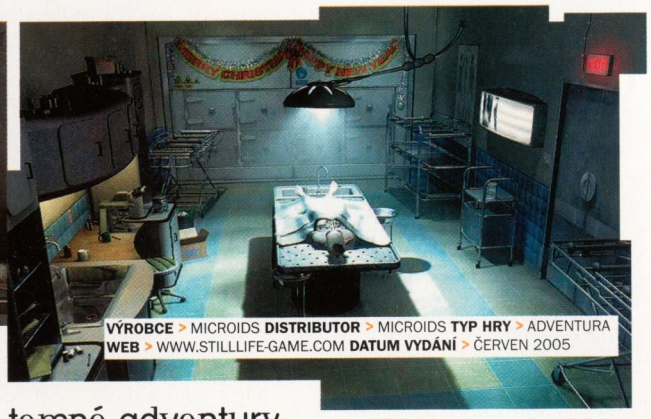
V roce 2065 už bude asi většina z nás pod drnem, takže se nedočkáme vize zářné budoucnosti, kterou chystá Project: Snowblind. V Hongkongu, který se stal válečnou zónou, spolu bojuje zlá Republika a hodná Koalice svobody. Poručík Nathan Frost je obyčejným vojákem koalice až do doby, než se dobrovolně přihlásí k sérii speciálních operací, které z něj udělají supervojáka. Spolu s několika málo muži musí dokázat za nepřátelskými liniemi zázraky statečnosti, včetně drobností, jako je vyhledání a zničení tajné superzbraně, kterou Republika připravuje.

Nathan má naštěstí plno zajímavých zbraní, například laser, který střílí skrz stěny, či jakousi variantu flak kanónu z Unreal Tournamentu, jejíž projektily se odrážejí od stěn, či při alternativní střelbě dokonce aktivně vyhledávají protivníka. Zajímavě vypadají i granáty – jednak už nemusíte čekat dlouho na to, kdy vybuchnou (a sledovat nepřátele, jak se stihnou uklidit), jediný stisk tlačítka je detonuje, kdykoli chcete, a jednak jsou k dispozici i nové typy, kromě klasického flashbangu a třístěnného granátu i speciální granát, který před vámi vztyčí neproniknutelný štít a dá vám pár vteřin na únik, či granát ve tvaru pavouka, jenž znehybní a omráčí nepřátele, kteří jsou pak jednoduše zlikvidovatelní pomocí konvenčních zbraní.

Frostovo vylepšené tělo bude schopné reagovat vhodně na oba dva typy úrovní, které ve hře budou – stealth i čisté střílecí levely. V úrovních, kde se předpokládá, že na sebe nebudete příliš upozorňovat, se hodí schopnost zneviditelnění, naopak ve střílecích úrovních se neobejdete bez energetického štítu. V rozsáhlých venkovních levelech se můžeme těšit i na různá futuristická vozidla, se kterými se budeme prohánět po poničené perle lidové Číny. Tento atraktivně vypadající mix Halo, Splinter Cellu a Blade Runneru vyjde v lednu příštího roku. **– *ond***

CO BUDE V ROCE 2065?

Internet nabízí leckterá potěšení. Kromě bláznivých výplodů amerického propagandisty Michaela Moora třeba i tzv. technology timelines – seznam vynálezů, které by se mohly objevit v příštích padesáti letech. Pokud se chcete připravit na svět budoucnosti, vězte, že podle vědátorů z BTExact Technolgies se budeme od roku 2020 mnohem pravděpodobněji tulit k umělým psům a kočkám než k těm reálným (nicméně o rok později polovinu robotických nejlepších přátel člověka zlikviduje virus). To jistě rozesmutní náš umělý mozek (2035), se kterým si to pošupajdíme za AI psychologem – nějakým studovaným, minimálně s Phd. (budou od roku 2016). Určitě nám poradí nějaký pěkný relaxační program na holografické televizi (2025), která bude od roku 2040 napojena na elektrárnu vyrábějící proud studenou fúzí. Pokud se náhodou budeme nudit, můžeme si listovat třeba v Listech Federalistů, americká Národní knihovna Kongresu bude totiž dostupná na paměti velikosti kostky cukru (2030). No řekněte, není ta budoucnost růžová?



VÝROBCE > MICROIDS **DISTRIBUTOR** > MICROIDS **TYP HRY** > ADVENTURA
WEB > WWW.STILLLIFE-GAME.COM **DATUM VYDÁNÍ** > ČERVEN 2005

Slibné pokračování temné adventury

STILL LIFE

Adventur stále ještě vychází jako šafránu, a tak je oznámení každého nového projektu malým posvícením. Francouzští mágové z Microids chystají novinku jménem Still Life, která je zajímavá hned dvěma zásadními vlastnostmi. Jednak staví na vylepšeném enginu her Syberia, a za druhé se částečně odehrává v prvorepublikové Praze 30. let.

Tahle nová adventura nabídne velmi zajímavý detektivní příběh, jehož hlavní hrdinkou je vynikající agentka FBI Viktoria McPherson, toho času vyšetřující případ masových vražd v Chicagu. Bylo nalezeno už pět mrtvých těl, ale Viktoria zatím nemá jedinou pořádnou stopu – a šéf jí dýchá na záda. Naše hlavní hrdinka toho má po krk, a tak si vybere dovolenou v rodinném kruhu. Při debatách s otcem se řeč stočí na jejího dědečka Gustava McPhersona, který kdysi býval soukromým očkem a informovaní hráči si na něj vzpomenou jako na hlavního hrdinu výborné adventury Post Mortem. Zajímavé je zjištění, že jeden z případů, který dědeček před více než sedmdesáti lety vyšetřoval, se nápadně podobá aktuální sérii vražd. Děda Gustav byl ve 20. letech v New Yorku falešně obviněn z vraždy. Vydal se proto do Evropy, kde mnoho let žil v Paříži a živil se jako malíř. Jenže zpět na dráhu soukromého vyšetřovatele ho přivedla prapodivná vražda mladého páru. Bál se, že by mohl být znovu neprávem obviněn, a tak se vydal dál. Toulavé boty ho zanesly až do Prahy, kde objevil lásku svého života, Idu Skalickovou. Ona a její přátelé si ho najmou, aby vystopoval masového vraha, který ohrožuje místní prostitutky. Mezi další důležité postavy příběhu patří David Miller, který bude Viktorii pomáhat s vyšetřováním.

Still Life je moderní adventura určená pro PC i Xbox, takže můžete čekat spoustu akce a soubojů a možnost zahrát si za několik různých postav ve dvou odlišných časových rovinách. Navštívíte také věru mnoho zajímavých míst, ať už v Chicagu dneška nebo ve staré Praze. Vydání hry pro obě platformy je plánováno na příští rok. **– *farey***

LÉT MĚSÍCE

POŘIĎTE SI VIRTUÁLNÍ PŘÍTELKYNI!

Hongkongská společnost Artificial Life („Umělý život") přišla s hrou, která simuluje virtuální přítelkyni. Je určena pro mobilní sítě a telefony 3G. Princip je jednoduchý – „dívce", která se vám zobrazuje na obrazovce vašeho mobilu, musíte kupovat virtuální dárečky, kytičky a vůbec všelijaké ty serepetičky, abyste si udrželi její přízeň. Vtip je v tom, že tyhle virtuální věci kupujete za opravdové peníze. Čím více si ji budete hýčkat, tím hovornější bude a zasvětí vás do všech aspektů svého života. Například vám může představit své další virtuální přítelkyně. Samozřejmě že za hru se už od počátku platí pravidelný poplatek, peníze za dárky atd. jsou jaksi „navíc". Pokud je ovšem kupovat nebudete, dívka se před vámi naopak uzavře. Zaměstnanci Artificial Life očekávají velký zájem asijských zákazníků mužského pohlaví. Hongkongská společnost prý chystá i virtuálního přítele – ještě ale zbývá vymyslet, jak přesvědčit ženy, aby za něj utrácely vedle pravidelné poplatku i další peníze…

ZDROJ BBC

PlayStation 2

XBOX

Svět her Presto·CS COMPUTER

PlayStation™

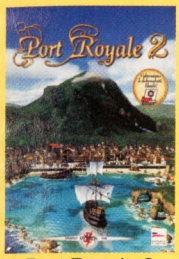
PC CD HRY

Více než 1 300 titulů her pro PC, X BOX a PS 2. Za dobré ceny.

Ukázka z nabídky her pro PC a X BOX

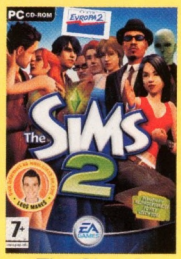
Kompletní ceník Vám zašleme zdarma.

www.hrypresto.cz

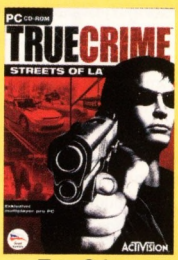


Port Royale 2
788,-

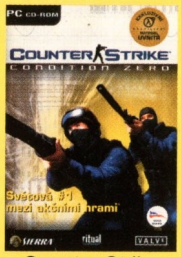
Medal of Honor
398,-



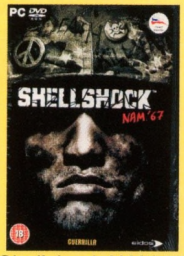
The Sims 2
1.598,-



TrueCrime
1.198,-

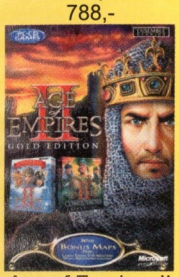


Counter Strike
698,-



Shellshock NAM 67
1.398,-

Battlefield 1942
398,-



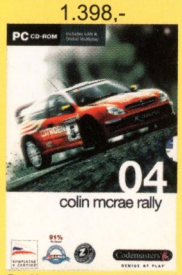
Age of Empires II
878,-

DOOM 3
1.298,-

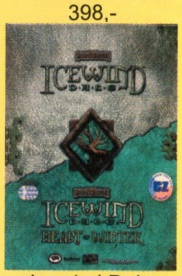
TOCA 2
1.398.-

NHL 2005
1.398,-

Fallout
198,-

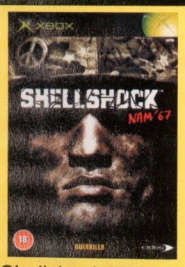


Colin mcrae rally 4
598,-

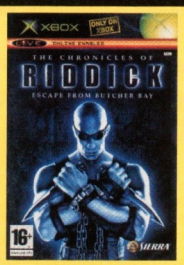


Icewind Dale
198.-

XBOX

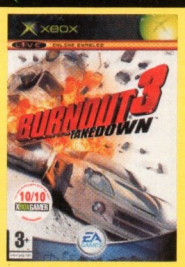


Shellshock NAM 67
1.848,-

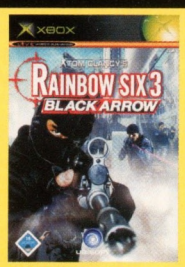


RIDDICK
1.948,-

T3 Redemption
998.-

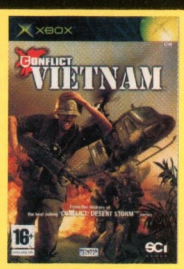


Burnout 3
1.798,-



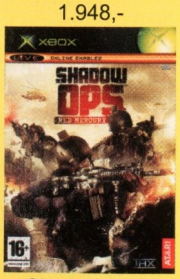
RS3 Black Arrow
1.498,-

Wings of War
1.498,-



Conflict Vietnam
1.898.-

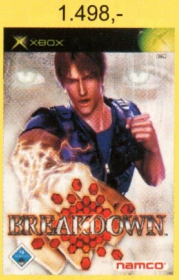
Ninja Gaiden
1.898,-



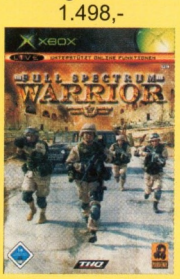
Shadow OPS
1.798,-

Driver 3
1.748.-

Counter Strike
998,-



BREAKDOWN
1.898.-



Full Spectrum Warrior
1.798,-

Halo
598,-

Zasíláme na dobírku do 24 hodin. Volejte 224 23 25 95, 222 31 35 57, www.hrypresto.cz

Poštovné při objednávce dvou kusů her neúčtujeme! Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

ADRESY PRODEJEN Presto CS. SVĚT HER pondělí - pátek: 9.30 - 18.00, sobota: 9.30 - 14.00

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 - tel.: 222 31 35 57
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (vstup také z Václavského náměstí pasáží Jalta) - tel.: 224 23 25 95

Hry pouze na PlayStation:

- Národní obrany 31, Praha 6 (200 m od metra Dejvická)

Slevový kupon pro nákup zboží.

6% Presto·CS COMPUTER

VÝROBCE > LIONHEAD **DISTRIBUTOR** > EA **TYP HRY** > RTS **WEB** > WWW2.BWGAME.COM **DATUM VYDÁNÍ** > 1. ČTVRTLETÍ 2005

Bohové musí být barevní…

BLACK & WHITE 2

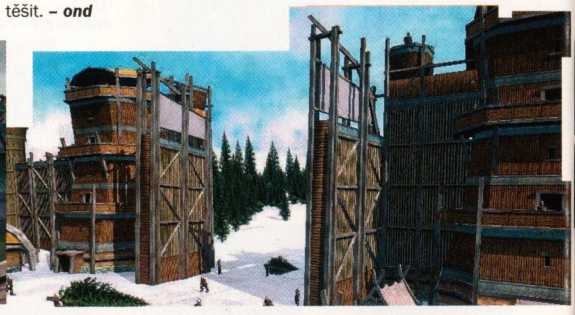
Black & White byla velmi zajímavá hra, kterou jste mohli buď naprosto milovat a takříkajíc „žrát“, anebo nad ní ohrnout nos jako nad nesmírně hardwarově náročným tamagoči. Ať už je ale váš názor na první díl jakýkoli, určitě byste měli sledovat, jak se legendární designér Peter Molyneux vypořádá s kritikou v druhém dílu. Black & White 2 bude mít kompletně nový engine a z původních Molyneuxových plánů na vytvoření rychlého pokračování za jeden a půl roku nezbyl kámen na kameni. Hru už Lionheadi tvoří třetím rokem a bude jim to zřejmě ještě nějaký ten měsíc trvat.

Podobně jako v jedničce budete moci být hodní, nebo zlí – a podle toho budete hrát buď klasickou realtimovou strategii, zvolíte-li si cestu zla, porobení ostatních a vojenského dobývání, nebo ekvivalent SimCity, pokud budete chtít konce hry dosáhnout v bezpečí vysokých hradeb stavbou města a různých divů světa, takže vám ostatní civilizace budou závidět a připojí se k vám pro jistotu samy.

Nejdůležitější postavou je ale vaše všemocná kreatura, kterou si vychováváte a pipláte. Ta může nabýt formy několika různých zvířat – krávy, opice, tygra, vlka a dalších – a můžete ji naučit prakticky cokoli. Kreaturka je schopná sama řídit město, vést vojsko do boje, a dokonce i „božsky“ pomáhat likvidací nepřátelských hradeb několika ukázkově provedenými sesuvy půdy. Samozřejmě se bude měnit podle toho, jestli se vydáte cestou zla, nebo dobra – finální proměna u zlého boha má být údajně naprosto úžasná a rychle pochopíte, proč se budou vesničané snažit zachránit si holé životy. Zajímavé je, že se budou měnit i jednotlivé budovy ve městech, která dobudete – například mírumilovná májka se promění na hranici pro heretiky a dětské hřiště plné prolézaček na díru v zemi určenou pro mučení.

Lionhead plánuje snížení počtu kouzel asi na šestnáct, nicméně efekty a použitelnost jednotlivých kouzel se mají razantně zvýšit. Například z obligátní ohnivé koule bude odkapávat láva; setkáme se i se zemětřesením, jež můžete použít nejen k udivení nepřátelského velitele, který jistě nepočítá s tím, že se mu polovina vojska najednou zřítí do trhliny v zemi, ale i k oddělení vlastní armády, prchající po neúspěšném útoku, od krvelačného nepřítele.

Uvidíme, co Molyneux vymyslí. Black & White 2 každopádně na papíře vypadá mnohem lépe než první díl, můžeme se tak jenom těšit. **– *ond***



news

NOVÉ INFORMACE O QUAKE IV!

Po vydání Doom 3, na jehož enginu má běžet i chystaný čtvrtý díl série Quake, již nic nebrání tomu, aby byly odkryty i první informace o náplni hry. Jak známo, Quake IV není vyvíjen přímo v id Software, nýbrž v kancelářích jejich velezkušených kolegů z Raven Software. Quake IV bude na rozdíl od třetího dílu opět zaměřen spíše na singleplayerovou část, k čemuž ostatně engine DOOM 3 přímo vybízí. Půjde o přímého následovníka Quake 2, časově bude příběh posazen do doby pouze několik hodin po skončení dvojky. V průběhu téměř celé hry budete bojovat spolu s ostatními mariňáky, ale objeví se i sólové mise. Některé mise se odehrávají uvnitř, jiné venku, někdy dostanete možnost využít také vozidla. Jste součástí vojenské kampaně, která útočí na domovskou planetu Stroggů. A které staré známé zbraně se objeví? Blaster, kulomet, hřebíkomet a brokovnice. Multiplayer bude prý podobnější Quake 3 Areně, ale bez vozidel. A nakonec poslední hláška: „Zatímco DOOM 3 byl horor, Quake IV je válka.“

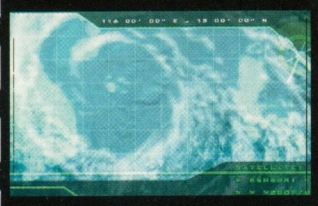
Zdroje *Action Trip, PC Zone*

nej TRAILERY měsíce

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Nová dobrodružství Sama Fishera sice na monitorech našich počítačů ještě hned tak nespatříme, ovšem trailer naznačuje, že bychom na nový Splinter Cell neměli zanevřít. Dynamické video v duchu klasické špionážní školy vás zaručeně dostane!

5|5



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

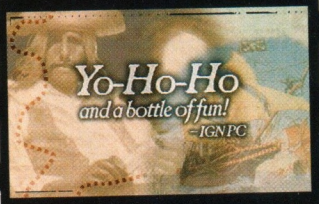
Ubisoft zkrátka své tituly umí odprezentovat více než dobře. Krásný trailer na druhý díl novodobého Prince of Persia začíná záběrem na loď a na zamyšleného hlavního hrdinu. Idylka ale netrvá dlouho a video dokazuje, že souboje budou ve Warrior Within opět velkým lákadlem.

4|5

SID MEIER'S PIRATES!

Klasický herní trailer, který vás jen těžko něčím překvapí. Úryvky z prvních dojmů na zahraničních serverech, pirátská hudba a několik poměrně zajímavých ingame záběrů. To ale nic nemění na tom, že na Pirates! se těšíme jako malí kluci…

3|5



COMFOR

2 SNY V JEDNOM

intel inside pentium 4

Společnost COMFOR doporučuje systém Microsoft® Windows® XP

KVALITNÍ POČÍTAČ DO ŠKOLY & RYCHLÉ AUTO ZDARMA

- NA DÁLKOVÉ OVLÁDÁNÍ
- 50 CM VELKÉ
- RYCHLOST AŽ 40 KM/HOD

Počítač COMFOR Happy Star

21 000 bez DPH Kč

AKCE 24 990 s DPH Kč

2 499 Kč + 20x 1 250 Kč měsíční splátky

splátkové ceny s DPH, RPSH 13%, pojištění + 42 Kč

včetně 17" monitoru Hyundai, závodničky a DVD vypalovačky

• procesor Intel® Celeron® D 335 (frekvence 2,80 GHz, 256 kB L2 cache, 533 MHz FSB) • Microsoft® Windows® XP Home CZ • paměť 512 MB • HDD 80 GB, 7200 ot. • **DVD±R/RW 8x (DVD vypalovačka)**, FDD 1,44 MB • zvuk 5.1 kanálový int. • grafika 128 MB AGP, GeForce FX5500 TV-out, DVI • faxmodem 56 Kb/s • LAN 10/100 • klávesnice a myš s kolečkem • **ZDARMA antivir AVG 7.0 OEM, Anglická konverzace, Encyklopedie anatomie a vzdělávací CD Sluníčko** • Auto F50 • záruka 2 roky

Počítač COMFOR Diablo Hit

25 202 bez DPH Kč

AKCE 29 990 s DPH Kč

2 999 Kč + 20x 1 500 Kč měsíční splátky

splátkové ceny s DPH, RPSH 13%, pojištění + 51 Kč

včetně 17" monitoru Hyundai, závodničky a DVD vypalovačky

• procesor Intel® Pentium® 4 3,00 GHz s technologií HT • Microsoft® Windows® XP Home CZ • paměť 512 MB • HDD 120 GB, 7200 ot. • **DVD±R/RW 8x (DVD vypalovačka)**, FDD 1,44 MB • zvuk 5.1 kanálový int. • grafika 128 MB AGP, GeForce FX5700 TV-out, DVI • čtečka paměťových karet • faxmodem 56 Kb/s • LAN 10/100 • **bezdrátový optický set klávesnice a myši • ZDARMA antivir AVG 7.0 OEM, Anglická konverzace, Encyklopedie anatomie a vzdělávací CD Sluníčko** • Auto F1 • záruka 2 roky

Počítač COMFOR Diablo Fantasy

28 563 bez DPH Kč

AKCE 33 990 s DPH Kč

3 399 Kč + 20x 1 700 Kč měsíční splátky

splátkové ceny s DPH, RPSH 13%, pojištění + 57 Kč

včetně 19" monitoru Hyundai, závodničky a DVD vypalovačky

• procesor Intel® Pentium® 4 520 s technologií HT (frekvence 2,80 GHz, 1 MB L2 cache, 800 MHz FSB) • Microsoft® Windows® XP Home CZ • paměť 512 MB • HDD 160 GB, 7200 ot. • **DVD±R/RW 8x (DVD vypalovačka)**, FDD 1,44 MB • zvuk audio high definition 8 kanálový int. • grafika 128 MB AGP, GeForce FX5700 Tv-out, DVI • faxmodem 56 Kb/s • LAN 10/100 • **bezdrátový optický set klávesnice a myši • ZDARMA antivir AVG 7.0 OEM, Anglická konverzace, Encyklopedie anatomie a vzdělávací CD Sluníčko** • Auto F1 • záruka 2 roky

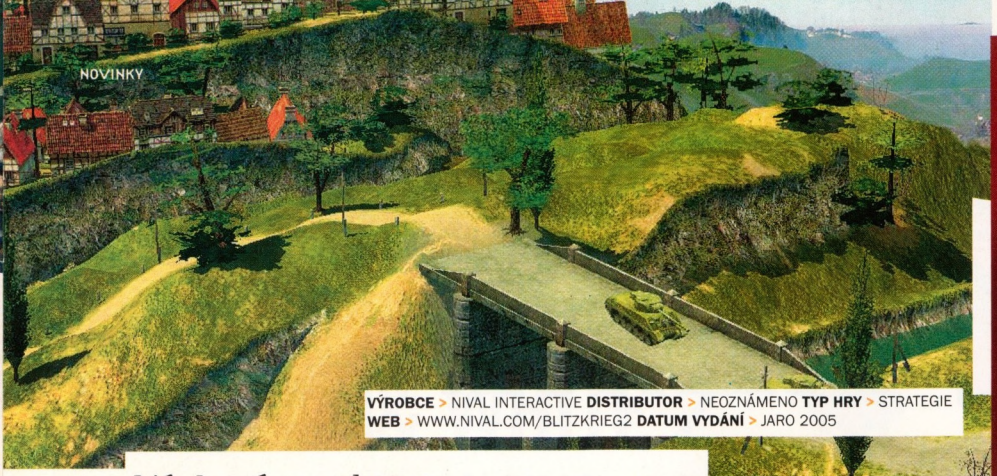
(dostupné od začátku září)

Vyrobeno v AT Compus s. r. o. • Distribuováno společností AT Computers, a.s.
Intel, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium a Pentium III Xeon jsou ochrannými nebo registrovanými ochrannými známkami společnosti Intel Corporation nebo jejích poboček ve Spojených Státech a ostatních zemích.

☎ 800 105 205 • www.COMFOR.cz

INFOLINKA V PROVOZU OD 8:00 DO 16:00 hod.

100% POKRYTÍ
154 prodejen po celé ČR



VÝROBCE > NIVAL INTERACTIVE **DISTRIBUTOR** > NEOZNÁMENO **TYP HRY** > STRATEGIE
WEB > WWW.NIVAL.COM/BLITZKRIEG2 **DATUM VYDÁNÍ** > JARO 2005

Náckové na obzoru

BLITZKRIEG II

V polovině minulého roku dokončila ruská společnost Nival, která má na svědomí mimo jiné třeba výbornou taktickou strategii Silent Storm, real-time strategii z prostředí 2. světové války jménem Blitzkrieg. Úspěch sklidila tato hra zaslouženě velký, ačkoliv jí byla někdy vytýkána až příliš velká podobnost s příbuzným Sudden Strikem. Po dvou datadiscích začali autoři v lednu pracovat také na pokračování, které si u příležitosti otevření velmi podařené oficiální stránky trochu přiblížíme.

Děj se bude samozřejmě nadále odehrávat během války a k dispozici budou 4 kampaně za Německo, Velkou Británii, SSSR a USA. Vedle toho se objeví také další národy, přesněji Japonsko, Francie a Itálie, ovšem nebude možné za ně aktivně hrát. Autoři slibují 15 misí pro každou kampaň, tedy dohromady velmi solidních 60 misí v singleplayeru, které by se měly bez výjimky odehrávat na základě skutečných bojů. Ještě několik číselných údajů, kterými se autoři rádi chlubí: multiplayer bude čítat 15 map a celková doba hraní pro všechny kampaně by měla přesáhnout 80 hodin. Upřímně jsme zvědavi, jestli někdo takový zápřah vydrží.

V Blitzkrieg II bude úspěšné dokončení mise ovlivňovat další bitvy a podniky, což například znamená, že ukořistění nepřátelského letiště místo jeho zničení hráčům poskytne možnost povolat leteckou podporu a další výhody. Jednou z největších změn v hratelnosti Blitzkrieg II je zahrnutí primárních a sekundárních úkolů, které jsou pro poskytnutí neomezených strategických možností propojené s dalšími misemi. Hráč si nyní může vybrat, jaký typ posil bude chtít a kdy, což závisí nejen na jeho akci v dané misi, ale také na úspěchu v předchozích misích kampaně. Za úspěchy si hráč vysloužil povýšení, které mu dovolí použít více jednotek v dalších misích, jednotky také získají zkušenosti na základě toho, jak je hráč používá. Zkušenosti ale budou mít větší vliv na skutečnou použitelnost jednotek v boji, tedy především na jejich speciální schopnosti. Jeden ztracený veterán tak bude bolet daleko víc než pár zelenáčů.

Mezi další RPG prvky patří zahrnutí skutečných historických postav (třeba Peter Churchill nebo Vasilij Zajcev) a dobových elitních jednotek (101st Airborne Division či Commandos), které hráč bude moci využít v určitých misích. Některé z těchto speciálních jednotek jsou součástí bonusu za úspěch na bojišti. Ještě na chvíli k číslům, příbudou lodě a letadla, celkový počet použitelných strojů dosáhne 250 a infanterie je k dispozici v 60 variacích.

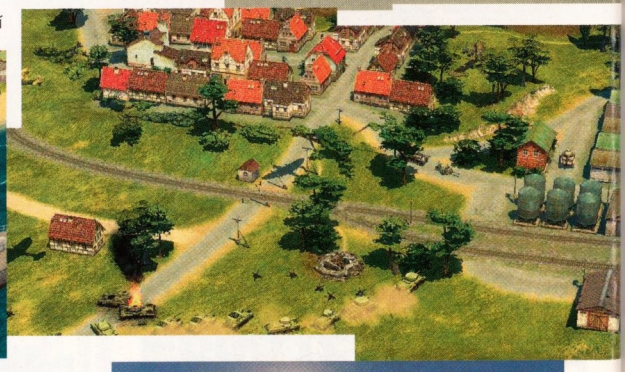
Engine vytvořili autoři kompletně nový a kromě toho, že výborně vypadá, podporuje také dynamicky se měnící počasí nebo ničitelný terén. Vydání je stanoveno na první pololetí příštího roku, právě v těchto dnech začíná betatesting a ještě před vydáním bychom se měli dočkat demoverze. **– frix**

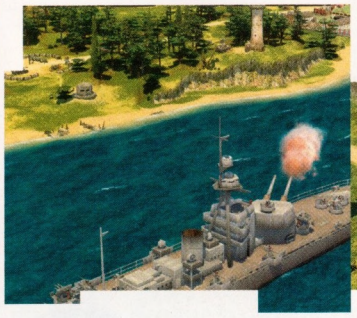
JOINT OPERATIONS ROZŠIŘUJÍ...

Firma Novalogic oznámila datadisk pro svou zatím velmi úspěšnou online akci Joint Operations: Typhoon Rising. Fiktivní konflikt se v addonu s názvem Escalation rozroste z Indonésie do celé jihovýchodní Asie, takže se těšte na 25 nových map s lokacemi, jako jsou letiště, radarové stanice či raketová síla. Nově budete moci používat útočné helikoptéry, bitevní tanky, mobilní SAMy a terénní motorky, přičemž u některých vozidel bude možné využít pohled třetí osoby. Hodit se bude též nové keramické brnění či možnost strategických parašutistických seskoků a ještě se mluví o posílené obraně základen. Joint Operations: Escalation vyjdou v půlce listopadu.
Zdroj *Gamespot*

HALÓ, HALÓ, TADY LELEK!

Těžko uvěřit, ale francouzský odboj skutečně chvílemi fungoval lépe, než jak nám to předvádí třeba zmíněný sitcom. Na druhou stranu, nebylo to díky Francouzům, ale osobám typu Petera Churchilla. Tenhle britský vysokoškolák a člen elitní jednotky SOE založil slavnou Spindle Network a pomáhal mimo jiné donášet klíčové informace díky přestrojení za Němce, což bude ostatně jeho úlohou v druhém Blitzkriegu.





The Elder Scrolls IV
OBLIVION

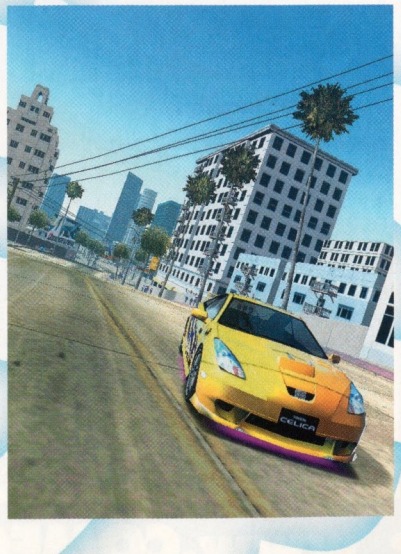
RPG (PRO) PŘÍŠTÍ GENERACE!

Americká společnosti Bethesda Software se konečně rozhodla poodkrýt tajemství, o kterém se v zasvěcených kruzích hovořilo již několik měsíců. Zatím sice nejde o třetí díl Falloutu, na který Bethesda nedávno získala práva, ale ani tak určitě nemůžeme být zklamáni. Název zbrusu nového projektu totiž zní... tramtadadá... The Elder Scrolls IV: Oblivion! Podle prvního reklamního sdělení má jít o „RPG příští generace" pro platformy PC, PlayStation 3 a Xbox 2. Jeho vývoj probíhá už od roku 2002 a tvůrci slibují jak převratné grafické zpracování, tak obrovský herní svět, který by měl být nicméně o něco menší než ten v Morrowindu, údajně kvůli tomu, že by jej chtěli autoři o to zajímavěji a podrobněji zpracovat. Bližší informace čekejte (pokud herní bůh dá) v příštím čísle Levelu!
Zdroje *Action Trip, Game Informer*

ZA DAŠIMI ZÁDY

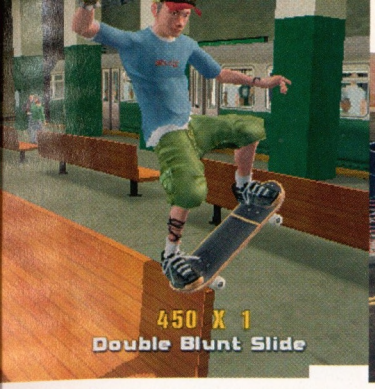
DVA VELKÉ KRACHY!

V oblasti „obchodní" sféry herního průmyslu se toho za poslední měsíc odehrálo skutečně požehnaně, nicméně žádná z událostí nemohla svou důležitostí konkurovat oznámení krachu dvou významných distribučních společností. Tou větší z nich se stala známá firma Acclaim, která na herním trhu působila více než patnáct let. Jejích téměř 600 zaměstnanců bylo propuštěno ze studií v Manchesteru (Anglie), Austinu (Texas, USA) a Glen Cove (New York, USA) a firma vyhlásila definitivní a oficiální bankrot. O něm se sice spekulovalo již poměrně dlouho, protože finanční výsledky Acclaimu v posledních letech nebyly nijak oslnivé, ovšem i přesto je tak rychlý konec pro mnohé šokem. Do stavu akutního ohrožení se dostala především dvojice chystaných her – RPG Bard's Tale a závodní hra Juiced. U obou je pravděpodobné, že nakonec vyjdou, ale například kolem Juiced se rojí zatím neoficiální zprávy o tom, že datum vydání bude odloženo až na příští rok a že hra bude prodávána pod novým názvem. Jedním z velkých kandidátů na koupi jejích práv je prý zatím společnost Take 2. A to nám vytváří krásný oslí můstek k druhému krachu – někdejší nezávislá průkopnická firma Gathering of Developers, následně PC divize Take 2 známá jako GOD Games nebo prostě Gathering, se stala obětí restrukturalizace své mateřské firmy a mizí ze scény. Take 2 si tak nechává již pouze dva sublabely – Rockstar Games pro špičkové tituly a pro ty ostatní bude použita někdejší budgetová značka Global Star Software.
ZDROJE *Games Industry, MCV*



DIGITAL ILLUSIONS KOUPILI TVŮRCE DESERT COMBATU

Příklad, jak se vyplatí dělat na modech pro populární hry. Newyorští Trauma Studios vytvořili docela populární mód Desert Combat pro multiplayerovou hitovku Battlefield 1942, který přenesl bojiště do současnosti. Ten se lidem z Digital Illusions tak líbil, že firmu koupili. A Amíci, nyní už jako zaměstnanci DICE, se v současnosti podílejí jednak na vývoji Battlefield 2 (což je de facto Desert Combat, ale na novém enginu) a jednak dělají na vlastním projektu, postaveném samozřejmě na enginu z BF2.
ZDROJ *C&VG*



VÝROBCE > NEVERSOFT **DISTRIBUTOR** > ACTIVISION **TYP HRY** > SPORTOVNÍ **WEB** > WWW.ACTIVISION.COM/MICROSITE/THUG2/ **DATUM VYDÁNÍ** > ŘÍJEN 2004

Skejťáci se vrací na PC!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

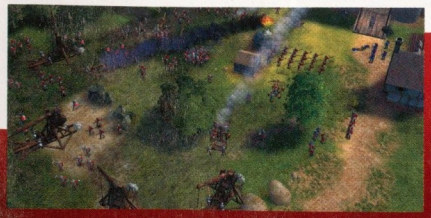
Když je venku zima nebo deštivo a na prkno to prostě nevypadá, nezbývá skejťákovi než usednout ke své mašině (ať už konzolové nebo osobněpočítačové) a pustit se do hraní některého z dílů legendárního Tony Hawk's Pro Skater. Anebo prvního dílu Tony Hawk's Underground, který přinesl do série natolik zásadní změny, že se z něj stala samostatná „odnož". Momentálně se už chystá díl druhý, který nebude na rozdíl od toho minulého určen pouze pro konzole, alébrž také pro naše milá PCčka.

Celý název nového Tonyho zní Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour. To naznačuje jednu zásadní novou vlastnost, totiž tzv. World Destruction Tour, která je vlastně hlavní součástí celé hry. Jestliže THUG přinesl v prvé řadě příběh, dvojka příběh do detailů rozpracovává a navíc přidá mnoho novinek. Hráč začíná jako mladý skejťák, který dychtí po tom stát se profíkem. Spolu s tuctem dalších zelenáčů se podivnou shodou okolností dostane na už zmiňovanou World Destruction Tour, kde se postaví osobnostem, jako jsou Tony Hawk či Bam Margera. Spolu s nimi a zároveň v roli protivníků procestujete šest různých světových metropolí v Rusku, Francii, Španělsku nebo Německu. Některé levely vám možná přijdou povědomé, to proto, že autoři do hry začlenili spoustu úrovní z předchozích dílů série – a nijak se tím netají. Vylepšili je totiž o sto procent – nejenže lépe vypadají, ale především jsou interaktivnější, všude můžete něco dělat (sbírat předměty), stejně jako plnit staré známé úkoly. Vrací se také spousta herních módů z prvního Undergroundu a tvůrci samozřejmě přidali také některé nové. Nyní si můžete vytvořit své vlastní graffiti, kterým pak ozdobíte projetá místa.

V každé nové úrovni si navíc lze zvolit týmového spolujezdce. Pokud se vám podaří splnit některé speciální úkoly, odemknou se navíc dvě další tajné postavy a každá z nich bude mít vlastní sestavu úkolů čekajících na splnění. Například jedna úroveň se odehrává v Bostonu, kde nebudete jezdit za nikoho menšího než za Benjamina Franklina. Vydání hry se dočkáme během posledního čtvrtletí letošního roku. – ***farey***

BAM MARGERA

Tenhle týpek je sice i výborný skejťák, po Tonym Hawkovi možná druhý nejlepší na světě, ale přesto se nejvíc proslavil díky svým neuvěřitelným eskapádám v pořadech jako Jackass nebo CKY (Camp Kill Yourself). Narodil se v roce 1979 ve městečku West Chester v Pensylvánii, USA jako Brandon Cole Margera. Prkno dostal snad už do kolébky, se zakrnělým pudem sebezáchovy se už narodil. První skejťácká a „kaskadérská" videa začal spolu s kamarády točit, když mu bylo čerstvých -nást. Postupně se dostal do partičky podobně smýšlejících lidí, spolu s nimi stvořil „pořad" Camp Kill Yourself pojmenovaný podle kapely svého bratra Jesse. CKY byla předchůdcem slovutného Jackass, které se proslavilo zejména díky stanici MTV a z dvou hlavních protagonistů, Johnnyho Knoxvilla i Bama Margery, učinilo nezapomenutelné ikony. Chcete vědět víc? Navštivte **www.bamargera.com**.



news

DOBÝVÁNÍ HRADŮ NA DRUHÝ POKUS

Chvíli to trvalo, ale přijít to nakonec muselo. Společnost Take-Two společně s britským studiem Firefly oznámili vývoj Stronghold 2, pokračování úspěšné budovatelské strategie Stronghold, které se spolu s datadiskem Crusaders prodalo přes 1,5 miliónu kopií. Vydání bychom se měli dočkat začátkem roku 2005, což znamená, že dvojka už je nějakou tu dobu ve vývoji. Samozřejmostí je přechod do plně 3D světa, novinky v oblasti singleplayerových kampaní, multiplayeru a tak dále. Prozatím nejsou žádné podrobnější informace, takže doufejme, že do příštího čísla se nám podaří sehnat již o něco více.

Zdroj *Gamegossip*

PLACENÁ INZERCE

Další počítače na www.barbone.cz • Nejlevnější počítače již od 7.708,- Kč
K počítači software v hodnotě několika tisíc!

Smart **9.543 Kč***

základní deska Jetway 865GDMP s478 DDR400 GK+AU+LAN mATX • procesor Intel® Celeron® 2,5GHZ (256/533) mPGA BOX • grafická karta Integrovaná na základní desce • zvuková karta integrovaná 6-ti kanálová • síťová karta LAN 10/100Mbit • paměť DIMM DDR 256MB 400MHZ BAR TRANSCEND • pevný disk Seagate Barracuda 40 GB 7200 ATA100 • mechaniky FD 3.5 , CD ROM LG 52x

Top Speed **11.962 Kč***

základní deska Gigabyte 7VT600-FW KT600, S-A, SB, LAN, 1394, SATA RAID, ATA133 • procesor AMD K7 Athlon XP 2600+ BOX • grafická karta nVIDIA GeForce FX5200 128MB/128bit DDR TVout DVI AGP 8x • zvuková karta integrovaná 6-ti kanálová • síťová karta LAN 10/100Mbit • paměť DIMM DDR 256MB 400MHZ BAR Transcend • pevný disk seagate Barracuda 80 GB 7200 ATA100 • mechaniky FD 3.5 , DVD COMBO LG 16xDVD/52xR /32xRW/52xCD

Top 64 **14.532 Kč***

základní deska Gigabyte K8VT800P K8T800, S754, AGP, SB, SATA, RAID, G-LAN, 1394 • procesor AMD Athlon 64 2800+ BOX • grafická karta Jetway GeForce FX5200 128MB /128bit,DVI,TVout, AGP • zvuková karta integrovaná 6-ti kanálová • síťová karta LAN 10/100/1000Mbit • paměť DIMM DDR 256MB 400MHZ Transcend • pevný disk Seagate Barracuda 80GB SATA 8MB 7200 RPM • mechaniky FD 3.5 , DVD Combo LG 16xDVD/52xR /32xRW/52xCD

Panther II **15.610 Kč***

základní deska Gigabyte 8IPE1000G S478,865PE,SB,SATA,G-LAN ATX • procesor Intel® Pentium® 4 3,0 GHz (1024/800) mPGA HT BOX 478PIN • grafická karta Gigabyte nVIDIA GeForce FX5200 128MB/128bit DDR TVout DVI • zvuková karta integrovaná 6-Channel • síťová karta LAN 10/100/1000Mbit • paměť 2xDIMM DDR 256MB 400MHZ BAR Transcend • pevný disk Seagate Barracuda 80 GB 7200 ATA100 • mechaniky FD 3.5 , DVD COMBO LG 16xDVD /52xR /32xRW/52xCD

* Uvedené ceny jsou bez monitoru a bez DPH.

BARBONE®
www.barbone.cz

ISO 9001:2001

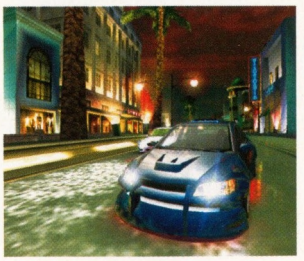
INFOLINKA: 844 11 12 13

T.S. BOHEMIA spol. s r. o.
Olomouc: Jiráskova 13, 772 00, telefon: 585 157 440, e-mail: obchod@tsbohemia.cz
Brno: Dukelská 102, 614 00, telefon: 545 211 149, e-mail: brno@tsbohemia.cz
Zlín: Tečovská 61, 763 02, telefon: 577 113 511, e-mail: zlin@tsbohemia.cz
Opava: Krnovská 78, 746 01, telefon: 553 791 827, e-mail: opava@tsbohemia.cz
Uherské Hradiště: Miličova 467, 686 01, telefon: 572 550 115, e-mail: uh@tsbohemia.cz
Hradec Králové: Ak. Heyrovského 1171, 500 03, telefon: 495 515 141, e-mail: hk@tsbohemia.cz
Znojmo: Husitská 3422/1, 669 02, telefon: 515 220 969, e-mail: znojmo@tsbohemia.cz

NA CO SE MŮŽEME TĚŠIT

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Po odložení třetího Splinter Cell je nový Princ jasně nejslibnějším předvánočním titulem firmy Ubisoft a zároveň i jednou z nejočekávanějších her v redakci Levelu vůbec. O poznání temnější atmosféra, sekání hlav a hlavní hrdina o poznání naštvanější než minule...



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Loni jsme vás potěšili obálkou se dvěma krásnými slečnami a letos jsou tu zběsilé závody s otuningovanými auty již podruhé. Slavná série si zřejmě již definitivně našla nový směr a podle dosavadních informací se jím ubírá nadmíru úspěšně.

FLATOUT

Závodní hry nejsou jen o nejrychlejších časech a nejnablýskanějších limuzínách, ale i o pořádných bouračkách. Právě na ně se hodlá soustředit velmi slibná hra FlatOut, která zaměřením připomíná slavné Destruction Derby. Navíc ale přichází s velmi propracovanou fyzikou, díky které bude rozhodně na co koukat.

WORMS: V OBLEŽENÍ

Další díl ze zřejmě nekonečné série červích válek byl krátce před uzávěrkou tohoto čísla o pár dní odložen a díky tomu jsme nakonec nestihli připravit očekávanou recenzi. V příštím čísle byste se ale již definitivního verdiktu o této hře měli dočkat.

LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Rovněž nepřímé pokračováním legendární série Leisure Suit Larry se v tomto čísle mělo objevit v rubrice s recenzemi, avšak nebylo nám přáno. Dobrodružství Larryho synovce jsou nicméně v tuto chvíli již dokončena a nic nebrání tomu, abyste si v příštím čísle mohli přečíst rozsáhlou recenzi.

ŘÍJEN

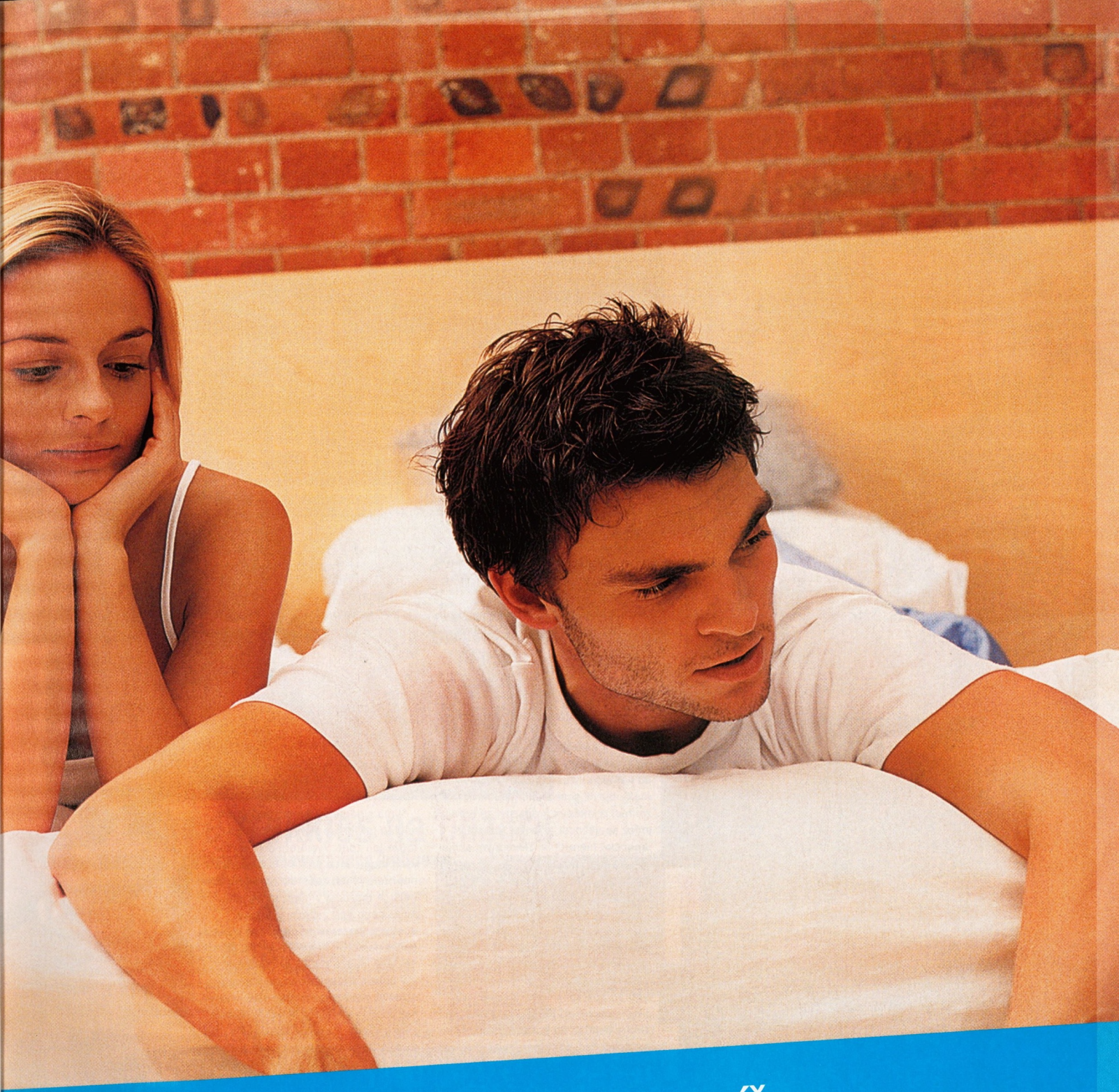
NÁZEV HRY	VÝROBCE	DISTRIBUTOR	TYP HRY	LOKALIZACE	INDEX
Armies of Exigo	Black Hole Games	EA Czech	realtime strategie	manuál	✪✪✪✪
Atlantis: Evolution	Adventure Company	Hypermax	adventure	kompletní	✪✪✪✪
Close Combat: First to Fight	Destineer	neoznámen	taktická akce	TBA	✪✪✪
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	CD Projekt	závodní	kompletní	✪✪✪✪
Conan	Cauldron	Hypermax	akční adventura	ne	✪✪
Conflict: Vietnam	Pivotal Games	CD Projekt	FPS	manuál	✪✪✪
Driver 3	Reflections	SevenM	akční adventura	TBA	✪✪✪
Evil Genius	Elixir Studios	Cenega	budovatelská strategie	TBA	✪✪
FIFA 2005	EA Sports	EA Czech	sport	manuál	✪✪✪✪
Full Spectrum Warrior	Pandemic Studios	CD Projekt	akční strategie	kompletní	✪✪✪
Half-Life 2	Valve Software	Cenega	FPS	manuál	✪✪✪✪✪
Championship Manager 5	Eidos	Cenega	fotbalový manažer	manuál	✪✪
Knights of the Temple	Starbreeze St.	Hypermax	3rd person akce	ne	✪✪
Larry: Magna Cum Laude	High Voltage Soft	Cenega	akční adventure	titulky	✪✪✪
Lula 3D	CDV	Cenega	akční adventure	manuál	✪✪
Medieval Lords	Monte Cristo	neoznámen	realtime strategie	TBA	✪✪
Men of Valor: Vietnam	2015	Cenega	FPS	manuál	✪✪✪
Myst IV: Revelation	UbiSoft	Playman	adventure	TBA	✪✪✪✪
Nexus: The Jupiter Incident	Mithis Games	neoznámen	vesmírný simulátor	TBA	✪✪✪
Obscure	Hydravision	Cenega	akční adventure	titulky	✪✪✪✪
Rome: Total War	Creative Assembly	Cenega	strategie	manuál	✪✪✪✪✪
Shade: Hněv andělů	Black Element Soft	Cenega	akční adventure	kompletní	✪✪✪
Shadow Ops: Black Mercury	Zombie Studios	SevenM	FPS	TBA	✪✪
Sherlock Holmes: Případ stříbrné nášnice	Frogwares	Hypermax	adventure	kompletní	✪✪✪
Silent Hill 4	Konami	CD Projekt	akční adventura	manuál	✪✪✪✪
SWG: Jump to the Lightspeed	Sony Online	Cenega	MMORPG	ne	✪✪✪
Tony Hawk's Underground 2	Beenox Studios	CD Projekt	sport	manuál	✪✪✪✪
Top Spin	Power and Magic	SevenM	sport	TBA	✪✪✪
Tribes: Vengeance	Irrational Games	Cenega	1st person akce	manuál	✪✪✪✪
Warhammer 40 000: World at War	Relic Entertainment	CD Projekt	realtime strategie	kompletní	✪✪✪
X2: The Threat	Egosoft	Hypermax	vesmírný simulátor	kompletní	✪✪

LISTOPAD

NÁZEV HRY	VÝROBCE	DISTRIBUTOR	TYP HRY	LOKALIZACE	INDEX
American McGee's Scrapland	Mercury System	Hypermax	akční	TBA	✪✪✪✪
Axle Rage	Akella	Cenega	3rd person akce	manuál	✪✪✪
BloodRayne 2	Terminal Reality	neoznámen	3rd person akce	TBA	✪✪✪✪
Drake	Idol FX	Cenega	3rd person akce	manuál	✪✪
Flat-Out	Bugbear	US Action	závodní	titulky	✪✪✪✪
Football Manager 2005	Sports Int.	CD Projekt	fotbalový manažer	kompletní	✪✪✪
Children of the Nile	Tilted Mill	neoznámen	budovatelská strategie	TBA	✪✪✪
Kohan 2: Kings of War	TimeGate Studios	Cenega	realtime strategie	titulky	✪✪✪
Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth	EA Games	EA Czech	realtime strategie	manuál	✪✪✪✪
Medal of Honor: Pacific Assault	EA Games	EA Czech	FPS	manuál	✪✪✪✪✪
NBA Live 2005	EA Sports	EA Czech	sport	manuál	✪✪✪
Need for Speed: Underground 2	EA Games	EA Czech	závodní	manuál	✪✪✪✪
Pacific Fighters	Maddox	Playman	simulátor	kompletní	✪✪✪
Playboy: The Mansion	Cyberlore	Playman	adventure	TBA	✪✪✪
Pro Evolution Soccer 4	Konami TYO	CD Projekt	sport	manuál	✪✪✪✪
Rollercoaster Tycoon 3	Frontier	SevenM	budovatelská strategie	TBA	✪✪✪
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	SevenM	adventure/strategie	TBA	✪✪✪✪✪
SuperPower 2	GolemLabs	Hypermax	strategie	manuál	✪✪
The Incredibles	THQ	CD Projekt	akční	kompletní	✪✪
The Moment of Silence	House of Tales	Hypermax	adventure	TBA	✪✪✪
Worms: V obležení	Team 17	CD Projekt	akční	kompletní	✪✪✪
Zoo Tycoon 2	Blue Fang Games	AT Computers	budovatelská strategie	manuál	✪✪✪✪

PROSINEC

NÁZEV HRY	VÝROBCE	DISTRIBUTOR	TYP HRY	LOKALIZACE	INDEX
Dungeon Lords	Heuristic Park	Hypermax	RPG	manuál	✪✪✪✪
Fahrenheit	Quantic Dream	Cenega	akční adventura	manuál	✪✪✪✪
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	Playman	3rd person akce	TBA	✪✪✪✪✪



S NÁMI VÁM RYCHLOST NEBUDE NA OBTÍŽ.

VOLNÝ ADSL ZA 549 KČ

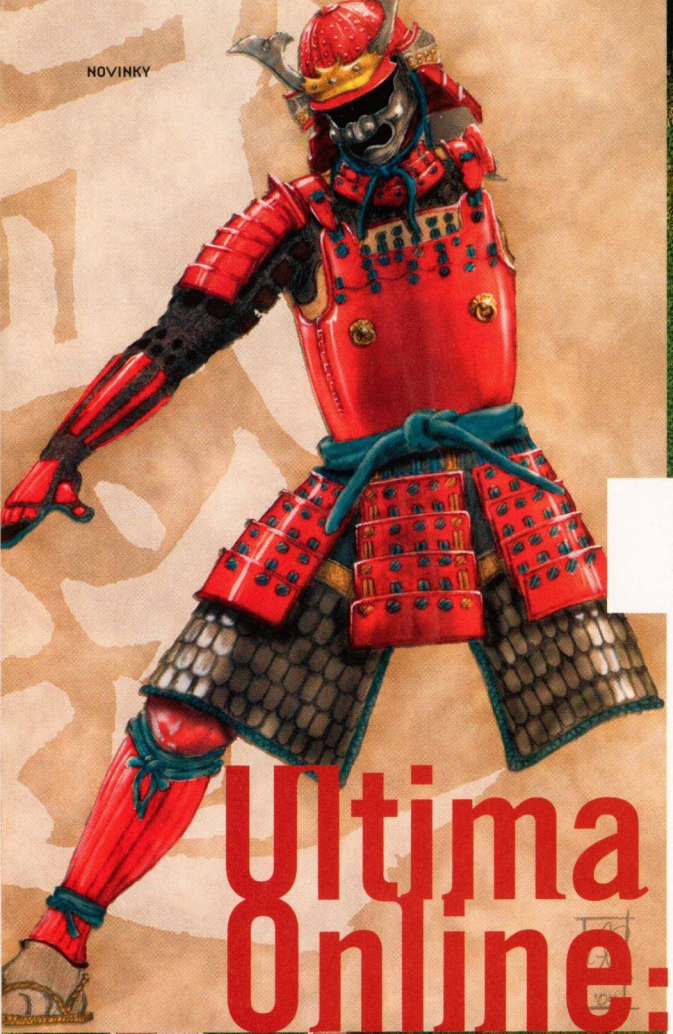
ADSL

- připojení za paušál s nabídkou neomezeného přenosu dat
- trvalý a rychlý přístup k internetu 24 hodin denně
- snadná instalace beze změny vašeho telefonního čísla
- další výhody zdarma

Více na telefonu **800 880 880** nebo na **www.volny.cz**

Cena je uvedena bez DPH.

VOLNÝ



Ultima Online: Samurai Empire

www.uo.com

A bude tu s námi do konce věků... Prababička všech online her, Ultima Online, opět vrací úder novou expanzí. I po devíti letech aktivity a se zastaralou grafikou přitahuje hra čtvrt miliónu hráčů – o takovém čísle si valná většina online her může nechat jen zdát. Samurai Empire představuje novou várku potvor, povolání, předmětů a herního území. Ostrovy Takuno, stejně jako povolání samuraje, byly do hry přidány ze dvou důvodů. Jedním byly prosby hráčů o razantní posunutí středověké fantasy k něčemu neobvyklému, druhý je poněkud pragmatičtější: Ultima Online je neskutečně populární hrou v Japonsku, a tak Origin přiblížila svou hru blíže k východoasijskému online kotli. Jak podobný komerční trik zasadit do historie ságy Ultima, která je téměř do kamene vytesaná? Geniálně: v Ultima I objevili scenáristé nesměrodatnou zmínku o jakémsi království za horami, jehož společnost připomínala staré japonské hierarchie. Dovedným spojením dvacet let starých nitek se současnou hrou dokázali přirozeně rozšířit herní svět.

Ostrovy Takuno se skládají ze tří velkých ostrovů a několika ostrůvků. Na hlavním ostrově je město, dva dungeony a několik svatyní pro ctnosti (speciální systém Ultimy Online). Rozsáhlost ostrovů dokládají různé klimatické pásy: dobrodruzi mohou ze zasněžené tundry dojít až do bažin a pouští nebo vysokých hor, přístupná bude dokonce speciální lokace aktivní sopky – narážka na japonskou Fuji San. Lokace osidlují monstra Chaosu a Řádu – obě strany se rozhodly přesunout svůj věčný boj právě na souostroví, a tak hráči budou mít plné ruce práce, pakliže budou chtít Takunu pořádně prozkoumat. Mezi patnáctkou nových nepřátel najdeme stvůry inspirované japonským folklórem: létající draky hai, tanečnice s vějíři ostrými jako břitva, sněžné paní a další.

Největším hitem expanze je ale povolání samuraje, které není ve striktně fantasy hrách příliš obvyklé a vnese do hratelnosti svěží vítr. Samuraj studuje bojové umění bushido, od kterého se odvíjí osm schopností pojmenovaných dostatečně srozumitelně: aristokratická poprava (Honorable Execution), bleskový úder (Lightning Strike) nebo vír (Whirlwind). Čestné, korektní a vznešené povolání se mírně podobá paladinovi. Stejně jako paladin má své nepřátele v temných kouzelnících, bude samuraj čelit ninjům, druhé nové profesi.

Ninja sleduje výuku ninjitsu a umí věci, o jakých se jiným povoláním může jen zdát. Vytvoření čtyř stínových klonů sebe sama pro zmátnutí nepřítele je jen začátek. Mnohem drsnější je možnost změnit se ve vlka, hada nebo jiná zvířata, a tak se dostat nepozorovaně tam, kde o ninju nikdo nestojí – nemluvě o tom, že některé lokace budou dostupnější.

V oblasti bydlení se objeví vtipné novinky: architektura bude více připomínat pagody a hráči si dokonce mohou založit vlastní čajovnu! Společně s novými texturami a úpravou terénu bude Samurai Empire zajímavou lahůdkou. Zkrátka nad Ultimou Online ještě nikdo nesmí lámat hůl. Ultima Online, jak je zřejmé, je pro online hry něčím podobným jako Tina Turner pro rock. **– luk**

Matrix Online až v lednu

www.matrixonline.com

Na rozdíl od řady ostatních online her není Matrix Online zrušen, ale „alespoň" odsunut. Původně měla být hra spuštěna letos v listopadu, ale Sega a Warner Bros. Interactive Entertainment oznámili, že MMORPG vydají až v druhé půli ledna roku příštího. Důvodem, proč si za lidi, stroje nebo exiles zahrajete až v lednu, je prý sladění vydání hry v Americe a Evropě, aby všichni najednou zjistili, co se stalo s Morpheem, čímž má příběh této onlinovky začít. Nicméně už nyní je možné hru předobjednat a zároveň s tím vstoupit do uzavřeného betatestu.

Saga of Ryzom v akci

www.ryzom.com

Francouzská vývojářská společnost Nevrax pustila do oběhu očekávanou Saga of Ryzom. Servery jsou pochopitelně umístěny ve Francii, jeden pro Němce, druhý pro Francouze, jeden společný pro Evropany a jeden pro Severní Ameriku, kde si Saga of Ryzom odbyla premiéru po polovině minulého měsíce. Za třináct euro měsíčně se můžete narodit na vzdálené planetě Atys, kde musíte přežít uprostřed neznámého a divokého prostředí vyznačujícího se totálním propojením všeho živého do jednoho organismu. Jak si ekosystém poradí s člověkem?

level's digest

>www.virtualife.cz
Jako houby po dešti se na českém trhu objevují zpravodajské servery zaměřené na dění v MMORPG. Přivítejte nováčka naťukáním adresy do prohlížeče.

>www.headlines.cz
Server přebírající hlavní události z masmédií. Pro ty, co nemají televizi, jsou k dispozici přepisy televizních zpráv z ČT 1, Novy a Primy.

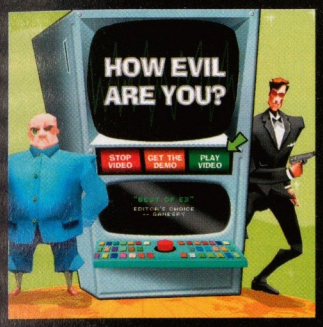
>www.listsofbests.com
Jaký je nejlepší film, kniha nebo hudba? Přesvědčte se sami na přehledně řazeném serveru zabývajícím se katalogizováním toho nejlepšího. Hry ovšem chybí...

>www.planetnile.com
Gamespy otevřel stránku pro všechny fanoušky hry Pharaoh od studia Impressions. V současnosti je vyvíjena hra Immortal Cities: Children of the Nile a zde se o ní dozvíte nejvíce.

>www.planetphillip.com
Komentáře k vyšlým modům do akčních her a tipy a rady pro ty, kteří chtějí vytvořit ten nejlepší. Diskuse jsou přínosné. Pouze pro angličtináře.

>www.galaxie.euweb.cz
Český projekt internetové strategie ve vesmíru. Hra je pěkně zpracována, je zdarma, uživatelé Windows 98 si ale bohužel stěžují na občasné chybičky.

>www.splachovac.cz
Solidní databáze vtipů a hříček, která má v podtitulu „spláchne váš smutek, uleví od starostí". Přístupné jsou možnosti zasílání vtipů na e-mail a mobil.



Stránka měsíce

WWW.HOWEVILAREYOU.COM
„Jak jste ďábelští?" ptá se stránka očekávané hry Evil Genius. Prostorně řešený design dodává prezentaci komiksového ducha a nabízí obvyklé množství informací o jednotlivých aspektech celé hry. Díky flashové podpoře jsou stránky pěkně animované a je možné zhlédnout i krátké video nebo si stáhnout jedno z pozadí do Windows. Krátké představení hlavních záporných charakterů vás jen více navnadí k zahrání dema a netrpělivému očekávání celé hry. A pozor! Nemačkejte velká červená tlačítka! ×

Satisfakce trekkies na obzoru

www.startrek.com/startrek/view/gaming/online

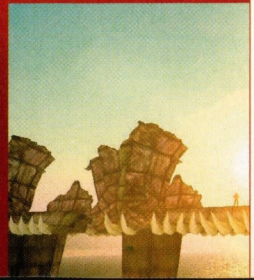
Za tři roky získá starý spor Star Wars vs Star Trek novou podobu. Právě na rok 2007 připravuje před dvěma lety založená firma Perpetual Entertainment (*www.perpetual.com*) projekt s prostým označením Star Trek Online. Podle velmi vágních informací budou hráči žít jako členové Federace čtyřiadvacátého století a bránit ji před útoky z nezmapovaného nebo nepřátelského prostoru. Podle slov vývojářů se dočkáme většiny postav z kultovního televizního seriálu. Hra je orientována na jednotlivce, nebude tedy možné velet velké průzkumné lodi typu Enterprise. Namísto toho bude možné shromáždit posádku, přidělit si podle povolání funkce a zakoupit loď pro let do neznámého vesmíru. Podobně jako ve Star Wars Galaxies bude kamera zavěšena buď za avatarem, nebo v jeho očích, takže bude umožňovat přímý pohled na prostředí okolo. S podporou společností stojících za ságou očekávejme kvalitní hru, která díky miliardám fanoušků stoprocentně vyjde, na rozdíl od Dragon Empires a dalších. **–luk**

Evropský World of Warcraft na jaře

www.blizzard.co.uk/wow
Při nedávné návštěvě Evropy potvrdil americký producent Chris Sigaty z Blizzardu plány na samostatné evropské servery zaměřené na francouzsky, anglicky a německy mluvící hráče. Ve Spojených státech a Koreji má být hra spuštěna v zimě tohoto roku, evropský start proběhne až na jaře, po odzkoušení serverových systémů. Servery jsou umístěny ve Francii a již v současnosti probíhají zátěžové testy s třemi tisíci hráčů (do betatestu se přihlásilo 30 000 Evropanů). Přestože jde o příjemný krok, bude hra na našem kontinentu znevýhodněna: tisíce hráčů si raději koupí přístup na americké servery a nebudou ochotni přestoupit za několik měsíců na nový server.

Codemasters zrušili MMORPG Dragon Empires

www.blizzard.co.uk/wow
Letos nastává výrazný soumrak MMORPG titulů a nejen těch menších, ale skoro převážně projektů od velkých firem, a to ve všech případech ještě před jejich dokončením a spuštěním. Nejprve zkraje roku Microsoft ukončil vývoj Mythica Online. Na konci června skončil Climax s vývojem Warhammer Online a o dva týdny později to samé učinili v Electronic Arts s Ultima X Odyssey. Do „rušícího klubu" se připojila i Codemasters s MMORPG Dragon Empires, který byl již tak daleko, že probíhaly testovací přípravy na oficiální vypuštění. Na rozdíl od veskrze finančních problémů jiných firem uváději Codemasters jako důvod technické problémy se zdrojovým kódem pro serverové jádro. Na MMORPG ale firma nezanevřela a přesunula vývojáře Dragon Empires na jiné projekty, zatímco bude řešit lepší vnitřní stavbu serverů. Je tedy dost možné, že se s hrou setkáme za několik let, kdy bude prakticky instantně připravená ke spuštění.



PLACENÁ INZERCE

Vyhrajte s MEDIKET PLUS
notebook, domácí kino
a mnoho dalších cen!

MEDIKET & MEDIKET PLUS

Šampony pro ošetření vlasů
při dermatologicky závažnější
šupinatosti a svědění hlavy

Ketokonazol 1 %, Octopirox 1 %

K dostání pouze v lékárnách.

Pravidla soutěže:
- Kupte si šampón Mediket Plus a pošlete SMS ve tvaru: **TKT M+ jméno příjmení ulice číslo město PSČ** *(např. TKT M+ jana novakova narodni 85 olomouc 77900)* **na telefonní číslo 9030307.**
- **Každá 5. SMS vyhrává šňůrku na klíče Mediket Plus.**
- **Každá 10. SMS vyhrává šampón Mediket Plus.**
- **Každá 100. SMS vyhrává hodinky Mediket Plus.**
- **SMS v pořadí 500. (pětistá) a 1000. (tisící) získávají domácí kino Sony.**
- **SMS v pořádí 2000., 3000., 4000., 5000., 6000., 7000., 8000., 9000 a 10 000. získávají notebook Fujitsu Siemens.**

• Soutěž probíhá od 1. 9. 2004 do 31. 12. 2004. • Podrobná pravidla jsou k dispozici na webových stránkách www.mediketplus.cz. Více informací o soutěži se můžete dozvědět také na infolince 241 401 002.

Další informace:
Taktika, s. r. o., Pod Špitálem 1355, 156 00 Praha 5,
Tel.: 257 920 730, fax: 257 922 955, e-mail: info@taktika.cz

STAROSTA
AUTOR > PETR NĚMEC **HW NÁROKY** > CPU 300 MHZ, 64 MB RAM
HOMEPAGE > PETOM.WZ.CZ **ŽÁNR** > STRATEGIE

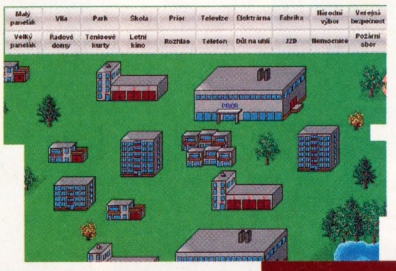
Starosta vs Buduj vlast!!!

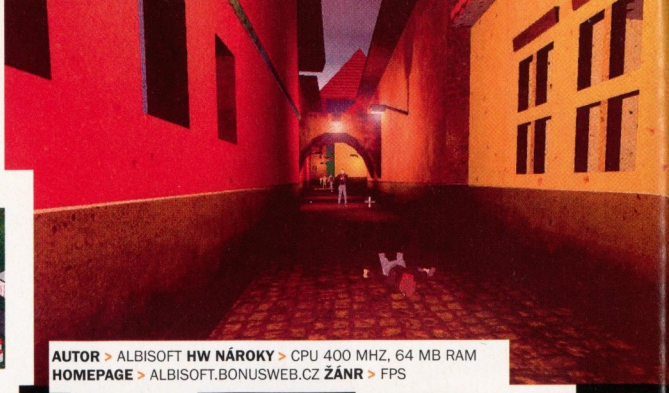
RECENZE – DUEL:

V uplynulém měsíci se sešly hned dvě velmi zajímavé strategie. Obě byly vyrobeny za pomoci programu Game Maker, přesto se nejedná o špatné kousky. Starosta od Petra Němce je variací na SimCity. Staví hráče do role primátora malého městečka – a je už jen na něm, aby postavil rezidenční zóny, obchody, zábavní zařízení, farmy a další nejrůznější budovy, které přivedou do bohem zapomenuté lokality obyvatele, peníze a zájem investorů. Hra obsahuje časově omezený mód i Sandbox stavění a její audiovizuální provedení je na dobré úrovni.

Buduj vlast !!! (tři vykřičníky v názvu jsou autorským záměrem, stejně tak mezera před nimi) je proti tomu čistou recesí. Ačkoliv je grafika o něco horší než u Starosty, hra je podstatně stylovější a výraznější. Ad absurdum dohnaná levicová propaganda, variace na ruskou hymnu v hudebním doprovodu (součástí je ještě několik dalších skladeb) a široké možnosti výstavby jsou hlavními klady. Přestože ovládání je malinko nešikovné a kampaň trpí chybami v naskriptování, je Buduj vlast !!! v rámci české GM scény rozhodně nadprůměrným titulem. Nesmí se ale brát příliš vážně... **– *tomus***

BUDUJ VLAST!!!
AUTOR > PETR LADMAN **HW NÁROKY** > CPU 300 MHZ, 32 MB RAM
HOMEPAGE > NIHILIS.GAMES.CZ **ŽÁNR** > STRATEGIE

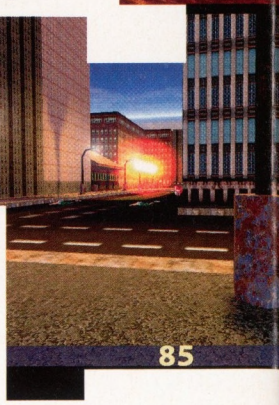




AUTOR > ALBISOFT **HW NÁROKY** > CPU 400 MHZ, 64 MB RAM
HOMEPAGE > ALBISOFT.BONUSWEB.CZ **ŽÁNR** > FPS

PREVIEW

Řež



Tým Albisoft v čele s Pavlem Kopeckým je jedním z nejzkušenějších a nejlepších amatérských studií vůbec. Profil v čísle 109 poprvé představil jejich chystanou akční hru Řež, jejíž hratelná verze se nám nedávno dostala do rukou. Jak si vedla?

Těžko ji lze hodnotit jinak než na výbornou, třikrát podtrženou a s několika hvězdičkami. Řež je perfektní v každém bodu. Je to rychlá, dynamická střílečka, která rezignuje na příběh, ale místo toho nabízí chytlavý arkádový herní systém. Před hráče je postaveno osm úrovní plných nepřátel, jimiž se musí prostřílet. Za úspěšné vraždění získává bonusové body, které následně utratí za lepší zbraně, zdraví či jiné power-upy. Úrovně jsou navzájem dosti odlišné, prostředí se často mění i v jejich průběhu a jejich design je velmi kvalitní. Nepřátelé nejsou kdovíjak chytří, ale je jich hodně, a tak Řež už od začátku nabírá serious-samovské tempo a spád, což adrenalinovému zážitku jen prospívá. Když se k tomu přidá i výtečné audiovizuální zpracování (hudba je licencována od několika českých skupin) a bezproblémový a rychlý vlastní 3D engine, je jasné, že nyní již takřka dokončená Řež je jedním z největších favoritů na titul doposud nejlepší české amatérské hry vůbec. **– *tomus***

cz news

> Na konci prázdnin konečně vyšla očekávaná hra JetWaveX, která však bohužel přinesla spíše zklamání. Její provedení není ani zdaleka atraktivní, objíždění bójek v daném pořadí je spíše nudné a brzy frustrující. Reload Games tentokrát šlápli vedle, snad jejich další projekty hranici průměrnosti překročí. [**reload.freegame.cz**]

> Programátor The DOBROVOD vydal malinkou hříčku Drunken Dragon. V zábavné variaci na klasiku z osmibitových počítačů musí hráč navigovat opilého ještěra tak, aby co nejdéle nenarazil do zdi či podlahy jeskyně viděné z boku. [**sweb.cz/thedobrovod**]

> Dvojice adventur Karlův příběh 1 a 2 se řadí spíše k tomu horšímu, co česká scéna v daném žánru vyprodukovala. Jednoduché, v Malování vytvořené grafické zpracování i slabý příběh nedovolují těmto hrám výraznější zaujmout. [**firehead.wz.cz**]

> Tým ECSP oznámil strategickou hru EcoCity, v níž budou hráči vydělávat na provozování služeb ve velkoměstě. [**ecsp.gamecode.cz**]

> A-Studio vydalo trailer z chystané adventure World War 1990. Ta se odehrává v alternativní minulosti, nabídne kvalitní děj a výtečné 3D provedení. [**worldwar1990.wz.cz**]

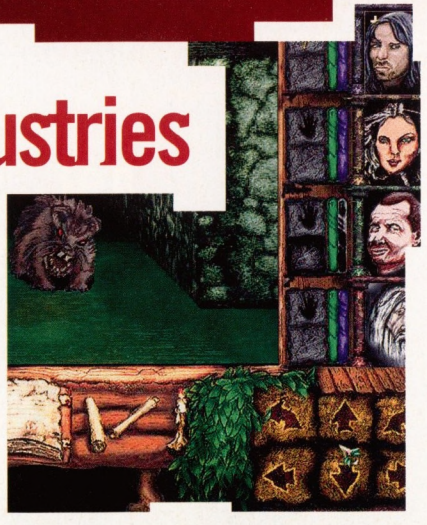
> V minulém čísle jsme tak trochu opomněli jednu skvěle vypadající hru, jež by měla rozhodně vyjít ještě na podzim: výtečnou akci Starship Troopers bychom si měli vychutnat snad již v příštím Levelu. [**cybergames.ceskehry.cz**]

> Anglické verze se v rodilými mluvčími revidovaném překladu dočkala úspěšná adventure Mrtvé město – a ihned si ji všimly i některé prestižní zahraniční servery. [**nihilis.games.cz**]

Calimero Industries

> **www.volny.cz/the_p/**

Dnešní profil je věnován poněkud svéráznému uskupení Calimero Industries, které vydává vlastní hry a zároveň propaguje spřátelenou značku Sýkorovo Manufactorium. Jak jeho podivný název vznikl? „Na název jsem přišel na záchodě při vzpomínce na svou minulou večeři a má dětská léta strávená ve společnosti kuřátka Calimera," glosuje to zakládající člen, jenž vystupuje pod přezdívkou The_P. Po dobu své existence vydali už celou řadu povětšinou menších titulů. Vůbec první byla textovka Žezlo moci, která se posléze dočkala svého grafického pokračování, značně vylepšeného a dodnes opatchovávaného. Následovala celá řada menších her – vlastní Tetris, Arkanoid, či třeba zábavný logický rychlík Monster Jam, červi, nebo textovka Prasopes. Největší a nejlepší z těchto vedlejších titulů je akční dungeon Secret in the Cave, jenž se dočkal i recenze v Levelu. V současné době Calimero Industries pilně pracují na hře Cardhalia, jež vzkřísí slávu čtverečkových RPG a la Dungeon Master v nádherné ručně malované grafice. A plány do budoucna? Nechme promluvit vývojáře v jejich autentickém dialogu... „S.A.Y: To chce perlu... The_P: Ok, ok, takže: Nejdřív se stanu diktátorem, pak... S.A.Y: Ale to je moje parketa... The_P: Dobře, takže nejdřív SE STANEŠ diktátorem, ale vlastně úplně nejdřív bylo světlo... S.A.Y: Co to zase kecáš za nesmysly? Von se úplně zbláznil, to je ostuda! The_P: „There is no light at the end of the tunnel. S.A.Y: Dej to sem, takže: Žádné plány nemáme. Nápady se k nám dostavují ze dne na den, někdy i z minuty na minutu, když se přestávka ve škole fakt rozjede..." ×



ŠÉFKUCHAŘ LUKÁŠ CODR
VRCHNÍ MARTIN BACH

INVEXOVÝ GULÁŠ ...aneb nuda v Brně

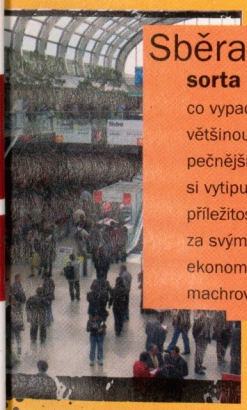
Invex se nezadržitelně blíží a s ním i některé více či méně příjemné povinnosti. **Cesta na Invex a setkání se čtenáři**, inzerenty a obchodními partnery patří dlouhá léta k redakčním povinnostem. Jenže ono je to každý rok o tom samém...

Cestování

První úskalí začíná již daleko před moravskou metropolí, přesněji řečeno u redakčního stolu, kde se rozdělují místa v autech. Je zajímavé, že ačkoliv jedeme většinou několika auty, **nikdo se nechce posadit do Drakenova pekelného kabrioletu**. Ne že by bylo v říjnu na kabriolet zima (ostatně pendlovat se staženou střechou mezi Deminkou a Velvetem se dalo i v prosinci), ale kdo se jednou s naším šéfredaktorem svezl, volí většinou cestu jiným dopravním prostředkem. Ve finále to vypadá tak, že se všichni mačkáme v jedné fábii (nikdo nechce jet s cizí redakcí, protože tam se s nikým nedá rozebírat Mashed) a někde před Brnem se kolem nás mihne stříbrná placka, za kterou vlají husté kadeře českého Fittipaldiho.

Davy

Invex se z nějakého – většině lidí neznámého – důvodu stal oblíbeným cílem školních výprav. A když máte stánek v Game Hall, musíte se připravit na neskutečné davy lidí, protože hry jsou asi tak jediné, co školáky baví. Teď už je to lepší, ale ještě před pár lety byla Game Hall v pidipavilonu jako doprovodná expozice (hry se pánům akademikům nějak nehodily do profilu „odborné" výstavy). To bylo fakt peklo. Ráno jste se skrz davy před pavilonem nedostali s autem k parkovišti, pak jste se dvacet minut snažili prodrat dveřmi, abyste nakonec zjistili, že se ke stánku stejně nedostanete, protože je v Game Hall narváno. Lidi se perou o místo u stojanů s hrami, vzduchotechnika nezvládá, počítače nestíhají chladit a pomalu kolabují (ano, to se před pár lety opravdu stalo). **Ostatně bitky v Game Hall mají taky něco do sebe** – většinou je to kvůli hrám rozhazovaným z pódia do davu, ale už jsme zažili i rvačku o místo před prodejním pultem se starými Levely.



Sběrači

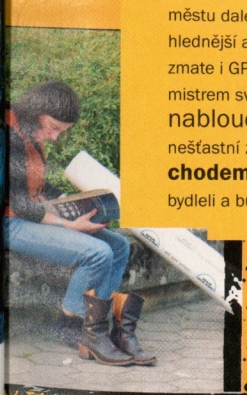
Invex by nebyl Invexem bez sběračů igelitkářů. To je taková **zvláštní sorta lidiček**, kteří systematicky procházejí všechny stánky a berou všechno, co vypadá, že by mohlo být zadarmo. Dřív se s nimi dalo celkem vyjít, protože si většinou brali od všeho jenom jeden kus, ale čím dál častěji se objevuje i nebezpečnější poddruh „sběrač hromadný". Ten funguje trochu jinak. Nejdřív si vytipuje stánky, kde by mohli mít něco atraktivního, a pak skrytě čeká na svou příležitost. Jakmile naivní obsluha doplní zásobu propisek nebo letáčků, hbitě vyráží za svým cílem a bere všechno. Že mu je padesát vizitek obchodního zástupce ekonomického systému k ničemu? Koho to zajímá, hlavní je, že může u východu machrovat před ostatními sběrači, že toho má víc...

Večírky

Tohle už je mnohem zajímavější. **Každá větší firma uspořádá během Invexu večírek** pro obchodní partnery a média, takže když to spočítáte, vychází vám tak pět akcí na jeden večer. Většinou se v prvním podniku zformují přepadová komanda, která pak hromadně objíždějí jednu party za druhou, **likvidují zásoby jídla a alkoholu** a jako kobylky se přesouvají někam jinam. Jenom nás napadá, jestli nejde o vyšší evoluci sběračů...

Bloudění

Ačkoliv by si spousta moravských patriotů přála opak, má Brno k velkoměstu daleko. Bohužel to ale neznamená, že by bylo pro „cajzly" cestování Brnem přehlednější a pohodlnější. Naprosto šílený systém jednosměrek, uzavírek a slepých ulic zmate i GPS guru Vaška Vlčka, který byl v minulém životě přinejmenším desetinásobným mistrem světa v orientačním běhu. Redakční rekord je šedesát kilometrů nablouděných za jeden večer kdesi mezi Bohunicemi, Pisárky a Bystrcí, kdy nešťastní ztracenci zoufale hledali vilovou čtvrť, ve které se měli ubytovat. **Mimochodem tímto děkujeme všem hodným Brňákům**, u kterých jsme kdy bydleli a budeme bydlet...



Na tomto místě mělo původně být vyhlášení soutěže amatérských paparazziů o nejzajímavější fotku redaktorů Levelu na letošním Invexu. Bohužel po hlasitých protestech méně fotogenických členů redakce (Petr Bulíř se k protestu překvapivě nepřipojil) jsme se rozhodli soutěž zrušit. Takže kdo nám mimo soutěž pošle nejlepší invexovou fotku (ideálně v JPG, ke scanneru to máme přes celé patro), tomu dáme (opět mimo soutěž) nějakou drobnou cenu s podpisem vyfoceného redaktora.

PC TUNING aneb PÉČEČKO K OBRAZU SVÉMU

Text: Michal Rybka, Václav Vlček, Martin Bach

Líbí se vám našlápnuté káry s vyladěným motorem a spoustou nejneuvěřitelnějších doplňků, předimenzovanými spojlery počínaje a neonovým podsvícením podvozku konče? Inu vězte, že podobně upravit se dá nejenom auto, ale i počítač. A rozhodně na to nemusíte být ani velcí odborníci...

PC TUNING JAKO VÝRAZ ŽIVOTNÍHO STYLU

S počítači je to jako s dívkami. To nejdůležitější je pochopitelně uvnitř, ovšem když se k tomu přidá ještě pěkný a zajímavý zevnějšek, rozhodně to nemůže být na škodu. To, že originálně a vkusně vytuněný case slouží jako skvělý bytový doplněk a výraz životního stylu, navíc na původním významu pracovního nástroje pranic neubírá. Netradičně vypadající počítače přitahují pozornost, vzbuzují zájem okolí a hlavně odlišují své majitele od všeho ostatního stejně jako třeba (mnohem pracněji budovaný) styl chování, mluvení nebo oblékání.

Svět je dnes o image, tak proč si ten svůj nepodpořit třeba zrovna rudým koženým povlakem na PC skříni, nebo rostlinkami marihuany, klíčícími z hlíny mezi změtí kabelů? Vždyť je to zábavné, výmluvné a navíc i do značné míry praktické. Je tedy nepochopitelné, že lidé dnes neváhají vrazit velké peníze do barevně sladěného nábytku, blikajících hadrů a nepotřebných bytových či kancelářských doplňků, ovšem pokud jde o PCčka, zůstávají většinou zcela zbytečně konzervativní a topí se v šedobílé nudě. Vzhled počítače může být přitom stejně tak dobrým prostředkem sebevyjádření, případně recese, jako cokoliv jiného. Takže, hurá do toho!

Stejně jako u auto tuningu se pod pojmem „PC tuning" překrývají hned dvě – skoro zcela protichůdné – aktivity: První spočívá ve vyladění a optimalizaci počítače, tak aby podával v daných a často financemi omezených možnostech co nejlepší výkony, kdežto druhá se zaměřuje hlavně na vyzdobení pécéčka do co nejexotičtější podoby, tvaru a světelných kreací. Někomu pak takový počítač může připomínat nejspíše diskotéky osmdesátých let, případně pár let starou party-mánii s chemicky svítícími tyčinkami, ale spoustě lidí se to zase na druhou stranu líbí.

Jak člověku neutěšeně přibývá let, stává se stále víc pragmatikem a realistou; život vás naučí, že je sice strašně cool kupovat si nejdražší díly a vychutnávat si pocit technologické i psychologické převahy nad okolím díky té nejnadupanější mašině, ale že to je poněkud bezútěšné, protože onen pocit málokdy přečká pouhého půl roku a navíc leze neuvěřitelně do peněz. Proto je z čistě praktického hlediska mnohem lepší tuning prvního typu, který lze ostatně provozovat i na starších počítačích a ždímat z nich každou kapku výkonu navíc. Ale proč se nepodívat i na tuning typu druhého? I když je pro někoho zdobení počítačových útrob neónovými zářivkami možná trochu šílené, je to rozhodně zajímavé a dá se s tím opravdu vyhrát. Navíc díky dnešní nabídce nejrůznějších udělátek a tuningových komponentů dostupné v dostatečné míře dokonce i na našem trhu už to není pouze záležitost kreativních a zároveň manuálně zdatných nadšenců – elektrotechniků, ale spíš jednoduchá skládačka, vlastně takový druh Lega pro dospívající a dospělé.

PC Tuning je převážně záležitostí efektu než pragmatismu. Pragmaticky sestavený počítač je složen z bezpečných, ověřených a pohříchu většinou dosti tuctově vypadajících dílů – jaksi se předpokládá, že pohled do útrob počítačové skříně nepřináší žádné zvláštní potěšení, protože je optimalizována na proudění vzduchu, na tlumení hluku atd. V tomhle směru jsou ostatně geniální často třeba tuctově vyhlížející PC od velkých firem, které mají efektně řešené různé tunely a choboty pro vzduch tak, aby opravdu proudil, kudy má, a jen se tak nepotuloval mezi ventilátory. Každopádně pokud ale hovoříme o efektním a líbivém designu, nedá se zároveň nezmínit firma Apple, jejichž počítače jsou jednoduše designérským ideálem a ovlivňují svět relativně nehezkých PC zcela zásadním způsobem. Ale tuning je něco jiného, není to tažení designérů za jednoduchými, kultivovanými tvary přístrojů, které dosahují nakonec až jisté strohosti (iPod mini, například) – tuning je živelný projev tvořivosti amatérů, poloprofesionálů & sympatizujících osob, kteří se rozhodli oživit šerý svět PC a proměnit ho na cirkusové veselí či infernální horor. Nebo obojí dohromady.

TUNING, ČI NETUNING? TOŤ OTÁZKA!

Tuning je do značné míry zbytečnost, a i když dodává počítači jistou duši a styl, bude lepší vás upozornit na to, že pokud nemáte peníze, měli byste si řádně rozmyslet, jestli vyhodíte sem pět stovek, tam dvě stovky – anebo radši začnete systematicky šetřit na budoucí nutný upgrade. Vždycky bude lepší tuctově vypadající počítač s dostačujícím výkonem, než nádherně svítící vykopávka, na které si už holt nějakou tu dobu nic nezahrajete. Tuning sice není cenově nedostupný, ale je prostě trochu náročnější. Zvláště, pokud v něm najdete zalíbení. Je to podobné, jako když se rozhodnete nekoupit si běžný montovaný počítač (či si ho neuděláte sami), ale raději si připlatíte na designového krasavce. Tuning není pro každého, není to běžná součást počítačové technologie, ale spíše modelářské hobby pro chlubivější povahy.

NENÍ BEDNA JAKO BEDNA

První věcí, na kterou byste měli v rámci příprav na vylepšení svého pécéčka myslet, je pořádná skříň. Tuningový počítač rozhodně nemůže být sešlapaný v nějakém roztomilém barebone, ten je určen do obývacího pokoje, nebo nedej bože dokonce v obyčejné šedivé bedýnce tuctového tvaru i designu. Pamatujte, že taková skříň vám na rozdíl od většiny ostatních komponentů vydrží v podstatě navždycky, jestli se něco takového o počítačích dá říct. Tuningový case musí vypadat buď luxusně, anebo dramaticky, případně i obojí najednou. Rozhodně ale musí být vidět dovnitř a samozřejmě čím více, tím je to lepší. Dobrý základ mohou poskytovat i „obyčejné skříně s oknem", jako je Sweex Xenon – a přitom nestojí o moc víc než klasické case (cca 1400 Kč). Podstatně dramatičtější efekt ale nabízí „skleněné" skříně, například Ropla Aquarius nebo KME Miditower Acrylic. Jde o zcela průhlednou skříň vyrobenou sakumprásk z průhledného plastu, se dvěma podsvícenými ventilátory – ale patří už mezi dražší (cca 5000 Kč). Levnější, rovněž zcela průhledné akrylátové skříně pořídíte třeba od firmy SunBeamTech (cca 3500 Kč).

Plastové skříně jsou pro tuning ideální, dovnitř můžete zamontovat vše, co bliká, svítí anebo barevně doutná, a je na to úžasné pokoukání, má to ale dvě praktické nevýhody. Tou první je fakt, že průhledné materiály jsou želbohu nevodivé a nevodivé skříně špatně odstiňují elektromagnetické záření, na to jsou holt podstatně lepší klasické skříně kovové. Druhým nepříjemným rysem podobného case je to, že je sice báječně vidět, jak se v ní parádně neónově svítí, ale želbohu to neuvidíte jen vy, ale také hmyz. Ten se po něčem podobném může utlouct a podnikne mnoho, ale opravdu mnoho pro to, aby se mu podařilo proniknout do útrob tohoto neodolatelného hmyzího Edenu, kde se každá breberka dočká vytouženého ugrilování na chladiči nebo alespoň rozšmelcování ve větráčku. Tolik pragmatická poznámka na okraj.

Velice zajímavou a hlavně cenově výhodnou možností, jak udělat z šedivého a průměrného case slušnou tuningovou věžičku, je dokoupení průhledných bočních stěn. Někteří „lidovější" a hlavně cenově přijatelní výrobci, jako třeba KME nebo český, v našich krajích celkem hodně populární, Eurocase, nabízejí ke svým nejrozšířenějším řadám skříní celou řadu doplňků. Pro začínající tuningáře je jako dělaná elegantní průsvitná bočnice vybavená barevně podsvíceným větráčkem, která se dá jednoduše použít k již koupené skříni. Nejlepší na tom je, že vyjde bratru na 350 Kč, pakatel proti jiným doplňkům!

Další alternativou pro ty zazobanější tuningáře jsou potom opravdu luxusní, stylové anebo i tematické skříně od světově známých výrobců, jako je ThermalTake, Coolermaster nebo dalších. Tady je opravdu na co koukat, vynikají nejenom exotickým tvarem, ale často i použitím luxusně vypadajících materiálů, vlastních podsvětlení a dalších hi-tech doplňků. Démonická maska CasEdge Diabolic GamingTower určitě zaujme na první pohled každého, ovšem cena přes 7000 Kč zase určitě mnohé nepotěší. A pokud máte OPRAVDU hodně peněz nazbyt, můžete si pořídit třeba celohliníkové monstrum doplněné skleněnými dvířky nebo podobné úlety pro vyšší společenskou vrstvu. Jenom cena je minimálně 10 000 Kč a často podstatně víc!

A pokud jste náhodou už před nějakou dobou pořídili nějaký ten bytelný domeček pro váš počítač a nechcete znovu investovat, ani tak není vše ztraceno. Vedle přídavné boční stěny s průhledem můžete vyzkoušet nejrůznější tématické polepky, pomocí kterých lze proměnit takový obyčejný, tuctový a šedivý case na hypermoderní skříň v provedení „hadí kůže", „ďábelská věž" nebo třeba „ocelový plech s realistickými průstřely". Výrobci jako CasEdge nebo Compad nabízí jak celé skříně, tak i nálepky na bočnice ve všech možných i nemožných provedeních, že to připomíná až Matějskou – máme tu maskáče, ďábelské výjevy, plameny, díry po kulkách a tak dále. Kompletní polepená skříň větších rozměrů vás přijde na zhruba 2400 Kč, sady nálepek jsou pro menší bedýnky a koštují tak 1500 Kč.

HLAS POSMĚVÁČKŮV:

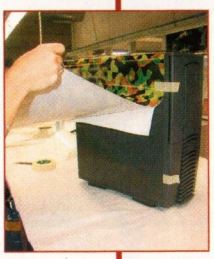
Inu, někdo má na bedně a jiný zase v bedně. Podobně jako některým hochům sviští „vytunované" auto stošedesátkou pouze v decibelech, může líbivá computerová piksla maskovat fatální nedostatek gigahertzů uvnitř. Ony totiž opravdu profi skříně něco stojí a polepovat je nějakými papírovými ohavnostmi je stejné jako si přestříkat ferrari na růžovo a ozdobit ho nálepkami s Mikymausem, rozumíme si?

NÁLEPKY V PRAXI

Máte doma nějakou tu starou bednu a chcete jí alespoň trochu dodat šmrnc? Není problém, stačí k tomu tzv. cover-up neboli velká samolepicí fólie. V našem případě pochází od firmy Compad a u nás ji koupíte na ***www.tntrade.cz****.*

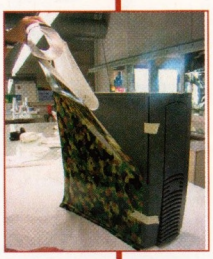
První fáze – čištění

Ještě než připlácnete nějaké to military-grade maskování na svojí starobylou bedýnku, dopřejte jí pořádnou koupel a pomocí chemie zlikvidujte nejrůznější nánosy prachu, špíny, Coca-Coly, burgerů a dalších humusů. Na nich vám samolepka pochopitelně moc dobře držet nebude.



Druhá fáze – upevnění

Čím větší samolepka je, tím složitější je nalepit ji rovně a čistě. Plastický efekt vlnek a vzduchových bublin na takové hadí kůži je možná zajímavý, ale působí otřesně amatérsky. Z toho se nevykecáte! Takže si nejdřív všechno pěkně upevněte snadno odstranitelnou papírovou samolepkou a sundejte na spodní části samolepky krycí vrstvu.



Třetí fáze – nalepení

Jakmile máte spodní část coveru fajnově nalepenou, je třeba opatrně a pěkně pomaloučku přilípnout i ten zbytek. Postupně stahujte krycí vrstvu, lepte po malých kouscích a ty pěkně vyhlazujte. I manuálně neobdaření jedinci by to měli s trochou cviku zvládnout, nejlepší je vyzkoušet to prvně u kamaráda s hláškou „Já už takových coverů udělal!"

Čtvrtá fáze – ořezání

Velikost coveru jenom těžko padne přesně na vaší bednu. Skrblíci a šetřílkové, co si pořídili levnější a menší folii pro svůj BigBigTower, na to doufám přišli až po nalepení, nás ostatní tu čeká ořezání přebývajících částí. Stačí malý skalpel, opatrnost, a když se budete řídit heslem „dvakrát měř a jednou řež", zvládne to i malé děcko.

Pátá fáze – detaily

Nakonec tu máme finální jemnou prácičku s vyřezáváním detailů na skříni. Totální maskování je sice dobré, ale pokud neprořízneme otvory na otvírací mechanismus bočnice, jenom těžko se kdy dostanete do své skříně. Stejně tak je dobré sundat folii z průhledu do útrob, za který jste si určitě připlatili nemalý peníz.

JE LIBO MEGAWATT?

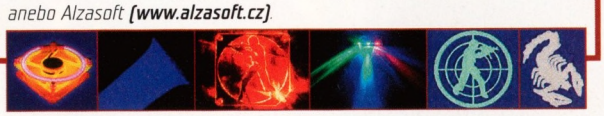
Pořádně našlápnutá skříň je teprve začátek dlouhé cesty a bude rozhodně třeba ji doplnit neobyčejnými doplňky. Ale ještě než ji nacpete nejrůznějšími světýlky, lampičkami, neony, blikátky a dalšími fotony emitujícími proprietami, je většinou moc dobrý nápad investovat do jedné důležité komponenty. Zdroj. Nebo spíš ZDROJ. Velký, luxusně designovaný a hlavně opravdu MOCNÝ! Přece jenom všechna ta přídavná udělátka spolknou nemálo wattů, a proto rozhodně uvažujte o nějakém kvalitnějším zdroji energie, než je ten standardně dodávaný. Famózní volbou pro supervýkonný počítač je například zdroj Sweex o výkonu 650 W, který je nejen převelmi mocný, ale také je proveden ve zlaté barvě. Za necelých 1800 Kč pakatel! O něco slabší zdroje s výkonem nad 400 W můžete dostat v provedení s velkým 12cm nízkootáčkovým větrákem, vybaveným navíc vlastním podsvícením. Například ThermalTake Silent PurePower s panelem pro regulaci otáček vyjde bratru na 2750Kč. To ale všechno ještě nic není – mnohem bombovější jsou zdroje Yesico nebo Silentmaxx, které jsou zajímavé hlavně tím, že mají pasivní chlazení, a nehrozí proto, že by se jednou zaštosovaly prachem a umřely & případně vyvolaly požár. Ovšem taková legrace něco stojí, za naprosto tichý 420W zdroj (který teoreticky nestačí pro nejvýkonnější počítače s nejvýkonnějšími kartami!) dáte 6500 Kč a výkonnější 450W varianta přijde na 7600 Kč...

HLAS POSMĚVAČKŮV:

Ano, ano! Větší, rozežranější a masivnější zdroje! Kdysi počítači stačilo méně než 100 wattů – to je pro losery. Čím víc počítač žere, tím je lepší – a jeho chodu si neomylně všimnete i na účtech za elektřinu. Že jsou podobné počítače neekologické a jejich provoz drahý? No a co?! Tak si pěkně vylepíme účty za elektriku na dveře, ať ty socky odnaproti, co stále prosazují na chodbu úsporné žárovky, vidí, že na to máme!!!

LETS GO SHOPPING!

Vzhledem k rozmachu tuningu je dnes snadné sehnat spousty dílů za rozumné peníze i u nás. Dalo by se říci, že nabídka je prakticky srovnatelná se světem a to hlavně díky jedné firmě. TNTrade ***(www.tntrade.cz)*** *k nám totiž vozí nejenom ta klasická svítítka, průhledné bedny a další obvyklé tuningové příslušenství, ale nebojí se ani takových úletů, jako je třeba stavebnice PC skříně zvaná Lubic a dalších ujetin. Velký sortiment mají ale i další známé shopy, jako je Czech Computer* ***(www.czechcomputer.cz)*** *anebo Alzasoft* ***(www.alzasoft.cz)***



BUDIŽ SVĚTLO!

Super bedna? Budiž. Mocný zdroj? OK. Ale tuning počítače je hlavně o jedné jediné věci. Musí svítit. Zářit. Blikat. OSLŇOVAT! A to samozřejmě počítače samy od sebe nemají v popisu práce. Tedy pokud se nejedná o ten jeden fatální okamžik, kdy procesor nebo jiný, pokud možno hodně drahý komponent shoří v dramatickém záblesku světla. Proto je třeba do tuningového počítače přidat spousty nejrůznějších doplňků, které se postarají o ty hromady poletujících fotonů.

Úplně nejzákladnější jsou klasická trubková neónová světla, která s příslušným inventorem napětí pořídíte v ceně několika set kaček. 10–30 cm dlouhá trubička dokáže nadělat opravdu spoustu světla, a tak se hodí jako základní osvětlovací prvek. Její životnost se pohybuje v úctyhodných rozmezích desítek tisíc prosvícených hodin a obvykle je nabízena v barvách, jako je zelená, modrá, červená či fialová, případně kombinace všech zmíněných. Pro někoho můžou být zajímavá i stroboskopická blikátka, na první pohled zaujmou snad ještě víc než klasické zářivky, ale na druhý pohled se už polovina kamarádů bude chytat za hlavu a ve třetím se jich část pravděpodobně svíjí na zemi v epileptickém záchvatu. Až vám v záchvatu klepotice rozkopou počítač, dojdete k jedinému možnému závěru – blikání a stroboskopické efekty necháme na vydařenou párty, do počítače v pokoji raději ne. Výjimkou jsou snad jedině zářivky vybavené zvukovým senzorem, který jde vychytrale umístit poblíž disků a světlo z útrob bedny pak vesele poblikává do taktu s harddiskem.

Pokud vás obyčejné katodové zářivky neuspokojují a jste ochotni připlatit nějakou tu korunu navíc, vyzkoušejte bublinkové provedení! Studená katoda pak září do akrylátové trubky, ve které se líně a chaoticky povalují bubliny! Taková záležitost od SunBeamTech stojí 300 Kč a s dodávaným invertorem napětí dovoluje dokonce regulovat až čtyři podobné trubky a navíc je vybavená i zvukovým senzorem. Se světýlky toho vůbec jde vymyslet opravdu hodně, brzy se třeba dočkáme i nějakého toho „vodního" chladiče na procesor s funkcí lava lampy. Ostatně tady je volné pole pro nejrůznější kutily!

Svítit přitom může docela hodně věcí, nejenom klasické zářivky. Druhou hojně využívanou možností jsou různě svítivé LED diody, se kterými se dají dělat docela zajímavé divy. Taková dioda je malá mrška, takže ji schováte prakticky kamkoliv, a pak se dají „rozsvítit" i jinak zcela běžné komponenty. Základní je samozřejmě svítící větrák (kolem 300 Kč) – opět v různobarevném provedení a to jak klasický velký 12 či 8 cm, tak i menší pro nejrůznější grafické karty nebo čipsety. Existují ale i rafinovanější svítítka, jako jsou například zářící mřížky před větrák (neboli fan grills) a vyrábí se v různých provedeních včetně „tématických", jako je Counter Strike panáček, písmeno lambda z Half Life, symbol Quake III, písmeno U z Unreal Tournamentu, hlava emzáka anebo okoukaná, ale stále ještě populární lebka se zkřížením hnáty. Pokud vám to všechno ještě pořád nestačí, můžete si dokonce sehnat třeba elektroluminiscenční drát, který se dá jednoduše vytvarovat podle libosti. Sunbeamtech nabízí za 750 Kč také malé, ale velmi výkonné světlo, které je možné umístit do průhledných skříní a dramaticky nám nasvítit útroby. Pokud

HLAS POSMĚVAČKŮV:

Svítící bedna? Dokonalá věc. Přitáhne hmyz ze širokého okolí, vzbudí sourozence, u predisponovaných vyvolá bolesti hlavy a během LAN party dodá celému prostranství image ve stylu „svět LSD bez LSD". Technicky méně zdatný lupič navíc sezná, že čím víc to svítí, tím to bude lepší – takže ví, který stroj má ukrást. Čím více diod a svítidel, tím lépe! Pozorovat vnitřek počítače je přece mnohem zábavnější než pozorovat rybičky v akváriu – a kam se hrabou ty herní blbosti! Kdo by koukal na nějaké nudné hry, když se může dívat počítači do jeho útrob! Opravdu tvrdí machři navíc uznávají pouze zelené zářivky, díky kterým vypadají jako vodník Česílko.

vám to přijde až příliš intenzivní, můžete si místo toho pořídit několik výkonných svítících diod a skříň nasvítit přímo umělecky, bodově. A podobných vychytávek je samozřejmě mnohem víc. Aby počítač vypadal méně jako počítač, ale více jako třeba hlubokomořská svítící ryba, můžete zajít ještě dál a case například vybavit i svítícími nožičkami (!) a opět si můžete vybrat barevné provedení. Sada čtyř barevných tlapek od SunbeamTechů, u kterých je možné také řídit režimy svícení / blikání, přijde na lidových 500 Kč.

Pro opravdové puntíčkáře tu pak jsou takové ulítlé drobnosti, jako třeba miniaturní LED světýlka do Molex konektorů od firmy Akasa. Vypadá to jako série čtyř spojených oček, které nasadíte na kontakty uvnitř konektoru a voilá, ono to zevnitř svítí! Za sadu pěti kousků buď v čistě modré a nebo duhově míchané barvě dáte 200 Kč. Od stejné firmy se pak dají pořídit i další vychytávky, jako jsou třeba svítící USB kabely anebo překvapivě taky svítící kulaté IDE či FDD kabely. Prostě rozzářit se dá v počítači opravdu všechno.

Podobná svítítka se prodávají samostatně a můžete si jimi dle vkusu (nevkusu) skříň třeba celou zamořit, a změnit tak výkonný počítač na vánoční stromeček anebo retro diskotéku – ale lepší bude, když si navrhnete kompozici a sestavíte počítač tak, aby vytvářel ucelený dojem. Nemá smysl za každou cenu narvat dovnitř všechny dostupné zářivky, blikačky či UV lampy a zkoušet, jaká pochybná barva vlastně nakonec vznikne. Decentní jsou třeba modré či zelené, pro zajímavý efekt je můžete doplnit třeba menší červenou katodou napojenou sonickým senzorem na aktivitu disku. Ale nepřehánět...

DETAILY K DOKONALOSTI!

Stejně jako každé jiné „umělecké" dílo by měl být i tuningový počítač po všech stránkách dokonalý. A to neznamená jenom vizuální orgie podporované několika stovkami (mega) wattů, ale zároveň i spousty drobných detailů, doplňujících perfektní celek.

Při montáži tuningového stroje tak můžete použít třeba neobvyklé šroubky. Podobně jako u světel jich existují přehršle a můžete si například vybrat pogumované šroubky (které prý ideálně tlumí vibrace), 10 ks za 200 Kč, anebo stylové šroubky s lebkami či jinými hlavami, 10 ks za 250 Kč. Vedle stylového morbidního efektu pak hlavně takové šroubky můžete utáhnout rukou a na nějaký šroubovák ani nepomyslíte. Pohoda. Exteriér či interiér počítače je mimo aktivních svítících prvků či lebkoidní šroubkové výzdoby možné doplnit různými prvky, které magicky září v UV světle. Základem je samozřejmě fialová UV zářivka a potom už stačí jenom doplnit počítač o nejrůznější ozdobné mřížky na ventilátory, motivy a ornamenty na boky skříně nebo třeba i podložky a konverze pod větráky různých velikostí a tvarů. UV aktivní plast je lehké vyrobit a tvarovat, takže ho můžete najít třeba na základních deskách v podobě nejrůznějších konektorů a patic, což je specialita firmy DFI.

HLAS POSMĚVÁČKŮV:

Hlas posměváčkův: Pokud nemáte peníze na opravdové detaily, nevadí. Prostě polijte celek lepidlem, nasypejte na něj Různé Věci ™ a výsledek přestříkejte barvou. Někteří lidé to opravdu dělají. Obdivuhodné. Obdivuhodné...

FENOMÉN ALIENWARE

Líbí se vám tuningové a stylové počítače, ovšem necítíte se dost silní v kramflecích něco takového postavit vlastnoručně? Nebo i postavíte, ale než nějaké byť vlastnoručně vyzdobené, ale pořád sériové PC, chcete něco lepšího? Není problém, existuje samozřejmě celá řada firem, která se na takové luxusní počítače specializuje. Jedna z nejznámějších je Alienware, která jako jedna z prvních na poli péčéček spojila nejnovější technologie s opravdu luxusním designem. Ufonský design je zcela nezaměnitelný a jenom málokdo ho přehlédne. Vybrat si můžete z klasických desktopů, ale problém samozřejmě není ani notebook jako od vetřelce. A pokud se vám za nákupem takového stylového počítače nechce vydávat za hranice, můžete vyzkoušet třeba mašinu od českých specialistů Fox PC ***(www.foxpc.cz)***.

PANELY, KAM SE PODÍVÁŠ

Aby tunovaný počítač vypadal ještě zajímavěji, můžete ho vyzdobit různými doplňky na předním panelu – a nemusí jít rozhodně o nic praktického! Fantasticky například vypadá CoolerMaster Musketeer 2, což je přední panel, který ukazuje hlasitost levého a pravého audio kanálu na starodávně vypadajících analogových měřácích, plus má ještě jeden měřák pro indikaci aktivity harddisku (!). Na panelu téhle potvory najdete i dvě analogové páčky pro regulaci hlasitosti... celá věc má navíc podsvícení v sedmi barvách, které může cyklovat. Neberte to za dvanáct stovek! Pokud vás zajímají spíše praktické informace, jako je teplota uvnitř počítače, rychlosti větráčků nebo napětí na procesoru, není problém si vybrat z nabídky nejrůznějších firem. Na trhu je toho opravdu přehršel. Na panelech pak většinou najdete i další USB či FireWire porty, audio jacky a další serepetičky.

Naprosto famózní záležitostí je potom čelní panel se zapalovačem na cigarety. Funguje úplně stejně jako ten v autě – zmáčknete ho, a až vyskočí, můžete si žhavým koncem připálit. Anebo do toho můžete zapojit třeba napájení pro kapesní počítač. Toto zařízení navíc nevyžaduje drivery a existuje jak v provedení „pouze zapalovač", tak v provedení „zapalovač a zásuvka pro harddisk 3,5". Neuvěřitelné, přímo šílené. Pravděpodobně nejulítlejší kombo nabízí ThermalTake – jejich Xray 2021 za 400 Kč nabízí kombinaci zapalovače a výsuvné plošinky pro pití... Mezi konzervativnější doplňky pak patří panely, které indikují vnitřní teplotu a dovolují manuální regulaci otáček až čtyř větráků – jako je například CoolerMaster Aerogate 2 nebo ThermalTake Hardcano 12.

Nestačí? Chcete něco zajímavějšího? Existují i exotičtější podivnosti. Za 60 Euro je například možné od Innovateku koupit Tass-O-Matic Plexiglass, což je taková průchozí součástka pro vodní chlazení procesoru, na kterou si můžete postavit hrnek s kafem – a on se teplou vodou, odváděnou od procesoru, zahřívá. Jistě, existuje i USB ohřívací destička se stejnou funkcí – ale není frajerské mít vodní chlazení a používat ho na ohřívání kávy? Nepochybně ano. A co takhle rovnou chladit procesor kafíčkem? Ráno počkáte, než se pěkně ohřeje, a pokud vám nesedí teplota, prostě jen pustíte nějaký ten benchmark a kávička je rázem horká!

HLAS POSMĚVÁČKŮV:

Ano, pamatujeme doby, kdy si lidé nastavovali gigantická čísla na předních svítících panelech počítačů, jen aby se pofrajeřili. Dnes si tam můžete dát třeba budík z concorde..., je to levnější než si koupit opravdu nabušený počítač, že ano?

MRAŽENÝ PROCESOR, VÝKONNÝ PROCESOR

Vůbec Innovatek nabízí celé kompletní systémy vodního chlazení, které jsou nejen stylové, ale v zimních dnech vám pomohou i zatopit byt. (Pokud se k potrubí dostane domácí zvířectvo, je možné, že vám pomohou byt nejen zatopit... ale i jaksi vytopit.) Nu, kompletní vodní chladící řešení si nemusíte už letovat po domácku a zapojovat ho do dostatečně velkého akvária, za 200 $ seženete například kompletní Titan TWC-A04 Water Cooler Kit, který obsahuje jak čerpadlo, tak i radiátor. U nás není problém pořídit třeba speciální externí vodní chlazení ThermalTake Aquarius III s velice zajímavým designem za cenu 9500 Kč. Vodní chladiče se dají použít k lepšímu přetaktování, zajímavé je ale spíš to, že díky velkým radiátorům může být celý systém podstatně tišší.

Pokud máte dost peněz, můžete sáhnout po opravdu superdrahých a supersuprových řešeních, které chladí CPU na teploty kolem -40°C. Tradice speciálních „subzero" skříní od Cryotechu pokračuje a dnes si můžete obstarat například Prometheiu. Princip je stále stejný: V horní části skříně je prostor pro normální PC a v dolní je zařízení, funkčně odpovídající ledničce. Procesor je ukryt pod mocným chobotem, který ho nejenom chladí, ale také ohřívá okolí, aby na něm nekondenzovala voda... Podobné fajnovosti jsou ale velmi drahé a velmi, velmi špatně přenosné.

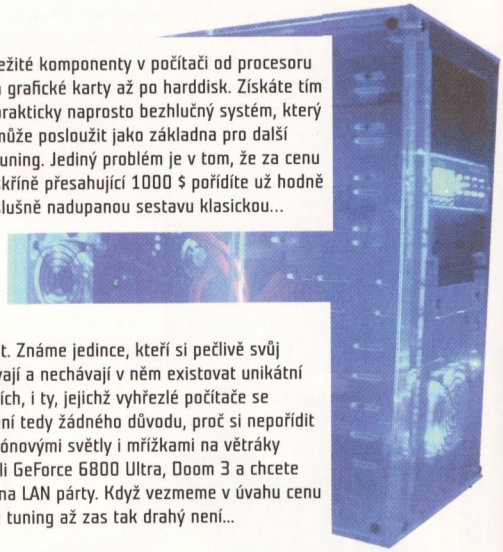
HLAS POSMĚVAČKŮV:

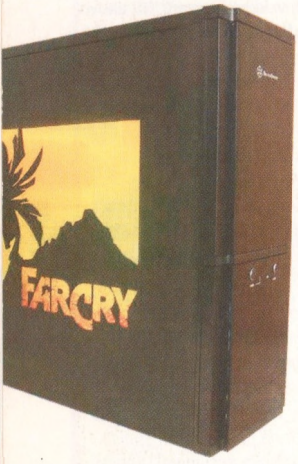
Mražený procesor..? Hmmm... můžu ho prosit vanilkový s čokoládovou polevou..? A vodní chlazení je taky pěkná vychytávka – jenom to nezapojujte do akvária coby zdroje chladicí kapaliny, zapomenete se u Doom 3 a budete mít k večeři neónkovou polévku s povařenými šneky a podušeným vodním rostlinstvem...

MÍSTO LEGA LUBIC!

Jednou z dalších možností, jak si postavit vlastní originální PC domeček a zároveň nestrávit několik týdnů v garáži, je originální stavebnice Lubic PC. Je dodávána ve třech barevných kombinacích a funguje na podobném principu jako klasické dětské stavebnice typu Lego. Z jednoduchých hliníkových tyček si můžete sestavit prakticky jakýkoliv tvar, přičemž vše je zároveň uzpůsobeno snadné montáži komponentů. Následně lze dokupovat i další součástky stavebnice, díky kterým lze z původně jednoduchého casu udělat skutečný skvost. Na stránkách výrobce jsou k dispozici poměrně podrobné návody, jak se stavebnicí pracovat, a opravdu nejde o nic složitého. Pokud máte zájem, podívejte se na stránky ***www.aerocool.com.tw/aerocool-files-v3/lubic/kit.htm***.

Možná ještě větší úlet a co do ceny tak minimálně na stejné úrovni jako Promethea je speciální skříň Zalman TNN 500A, ve které je už integrované chlazení založené na heat-pipe technologii. Pomocí složité soustavy modifikovatelných měděných trubiček a chladičů pokryjete všechny důležité komponenty v počítači od procesoru a grafické karty až po harddisk. Získáte tím prakticky naprosto bezhlučný systém, který může posloužit jako základna pro další tuning. Jediný problém je v tom, že za cenu skříně přesahující 1000 $ pořídíte už hodně slušně nadupanou sestavu klasickou...





JE LIBO NĚCO VESELÉHO?

Takovou pěknou třešničkou na tuningovém dortíku je ozdobení raritními symboly a logy, neboli case badges. Nemyslíme tím různá srdíčka a modré potvory s pohyblivýma očima, která se hodí spíše na počítače dorvostu a zjihlých, lehce infantilních kancelářských pracovnic. Myslíme tvrďácké nálepky vyjadřující světonázor a moc, například „Intel Outside", „I Love Linux" či „AMD Athlon – What Pentium Wants To Be". I takové věci se dají koupit v cenách kolem dvou až tří Euro! K dostání jsou pak i trochu zábavnější loga, která si maličko utahují sama ze sebe – jako „AMD Athlon XP Overclocked", „Overclocked and Underventilated" anebo (v kontextu tuningu velmi výstižné) „Most of my Money Inside".

Nuže – a teď už stačí jen cordless desktop, nebo raději pořádnou gamesnickou myš a doplnit ji svítící podložkou a případně i svítícím kyberoděvem – a vzhůru na LAN párty! Teprve tam zjistíte, zda je váš vytunovaný počítač objektem hodným obdivu, anebo posměchu; a také to, zda ho úpravy neučinily manipulace neschopným.

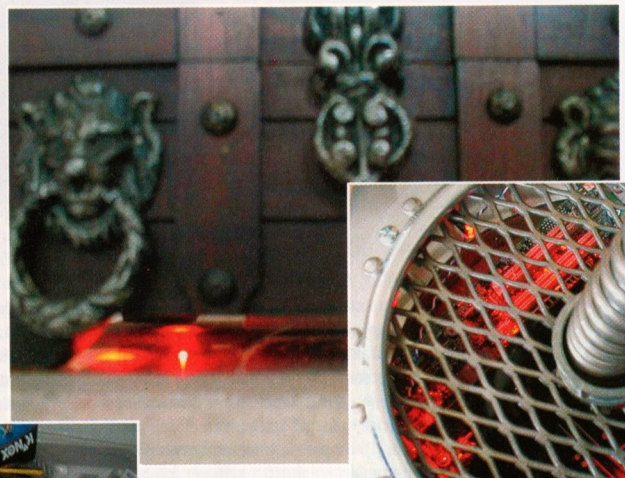
Proti vkusu není žádný disputát. Známe jedince, kteří si pečlivě svůj počítač čistí, ty, kteří ho zanedbávají a nechávají v něm existovat unikátní biotopy živící se prachem ve zdrojích, i ty, jejichž vyhřezlé počítače se doslova válejí po půlce pokoje. Není tedy žádného důvodu, proč si nepořídit průhlednou bednu vyzdobenou neónovými světly i mřížkami na větráky – zvláště když jste si právě pořídili GeForce 6800 Ultra, Doom 3 a chcete oslňovat známé i neznámé týpky na LAN párty. Když vezmeme v úvahu cenu špičkových součástek, tak vlastně tuning až zas tak drahý není...

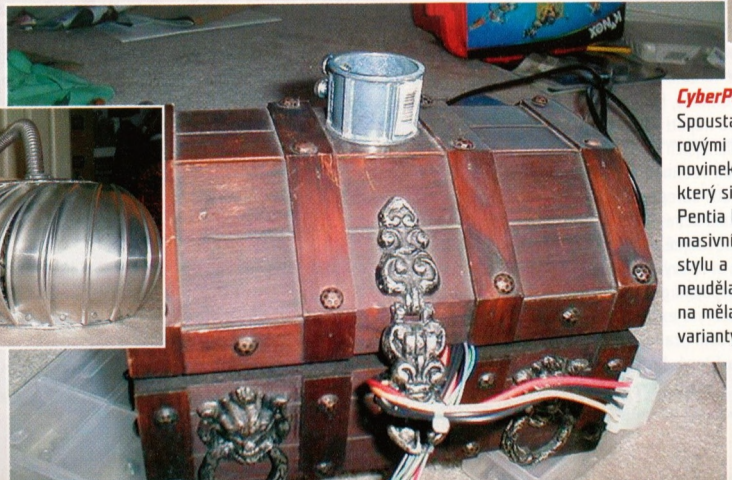
HLAS POSMĚVAČKŮV:

Hlavně si při nákupu case badges dejte pozor, abyste si case nevyzdobili zakázanými symboly. Ano, jistě, lebka s hnáty Waffen SS by na stylovém case milovníka Wolfensteina nepochybně zaujala každého na LAN party, ale jak asi budete vysvětlovat zachmuřeným orgánům, že propagujete Wolfenstein, a ne nacismus?

CASE MODDING

Pokud si chcete počítač ozdobit sami, můžete si koupit také díly, kterými si předěláte case obyčejný na case tuningový – takovému procesu se říká case modding. Stylový frajer si pochopitelně dokáže udělat skříň na počítač třeba ze staré televize, ale i méně šikovný člověk má šanci – může koupit předpřipravené díly a jednoduše je nainstalovat. Neuvěřitelné case mody jsou k vidění například na stránkách www.case-gallery.de – tam uvidíte opravdu všechno na světě, počínaje počítačem postaveným v těle bývalého scanneru přes case z Lega, počítač vestavěný do odpadkového koše, do velkého modelu auta, do podoby jakéhosi kuřecoběhostroje a konče kompletně chlupatým (!) bunny case. Úroveň podobných „totálních konverzí" počítačů se liší, některé vypadají jako divoký vtip, jiné jsou docela roztomilé a některé jednoduše perfektně gigerovské – jako je case s dokonale vymodelovanou lebkou, která otevřeným chřtánem nasává vzduch. To je opravdu famózní dílo skvělé kvality! Počítač je podle všeho možné zabudovat úplně do čehokoliv, ostatně sami se o tom můžete přesvědčit díky několika následujícím zajímavým příkladům, které jsme pro vás vybrali jako takovou malou inspiraci...





CyberPumpkin (Envador)

Spousta nadšenců přes case modding poměrně úzce spolupracuje s velkými hardwarovými firmami, které jejich výtvory využívají při prezentacích svých technologických novinek. Typickým příkladem této kolaborace je systém s názvem CyberPumpkin, který si u moddera s přezdívkou Envador objednala firma Intel za účelem prezentace Pentia IV na herní výstavě E3 2002. Většina komponentů počítače je schována uvnitř masivní truhly, přičemž je vše chlazeno obří mosaznou turbínou. Kombinace fantasy stylu a technických vymožeností vypadá skutečně skvěle a Intel s ní na E3 rozhodně neudělal ostudu. A to přesto, že původní Envanderův plán byl ještě odvážnější – turbína měla obepínat truhlici, nicméně z technických důvodů muselo být nakonec od této varianty upuštěno.

KANA PC (Matsumura Katsuya)

Tento case je zřejmě jedním z nejznámějších kousků v celém odvětví amatérských předělávek vzhledu PC. Svědčí o tom ostatně i fakt, že jsme o něm dokonce i v Levelu již jednou psali (novinková rubrika v čísle 113). Jeho tvůrcem je japonský modař jménem Matsumura Katsuya a kromě KANA PC má na svědomí celou řadu velmi zajímavých casů, ať už ve tvaru robotů, herních postaviček (Tarutaru z Final Fantasy XI), nebo dokonce sličných válečnic. Kana je ale jedním z jeho posledních výtvorů, a je tudíž i technicky nejpreciznější a vzhledově nejhezčí.

Podle návrhů své přítelkyně Kanny Higashi vytvořil neuvěřitelný case ve tvaru ženské postavičky v manga stylu. Strojové označení „ERN005-PC" rozhodně neodpovídá osobitému výsledku, který Matsumura stvořil. Kostru „počítače" tvoří hliníkové trubky, na které je přišroubován motherboard. To vše je pak obaleno hrubou polystyrénovou maskou, ze které dokázal Matsumura vytvořit po několika měsících práce detailní postavičku. Zbylé komponenty počítače pak zabudoval do zadní části postavy a schoval je pod dlouhé Kaniny „vlasy". A vida – jeden ze zřejmě nejsložitějších modů vůbec byl na světě...

Mimochodem, Katsuya začal své výrobky nedávno dokonce i prodávat, takže pokud máte dostatek peněz, stačí si jen vybrat a nějaká ta krásná žena s harddiskem v hlavě se může usadit i na vašem stole... ❹

Alien Case (Paul Capello)

Když se začátkem roku 2001 rozhodl newyorský filmový fanda do loutkových filmů Paul Capello zkusit vzhledově svůj první počítač, dopadlo to katastrofálně. Nepředpokládaje tak náročnou práci začal case modifikovat bez konceptu a cíle a za výsledek se tento syn slavného filmového sochaře dodnes stydí. Pak ale přišel zlom – jako hold výtvarnému talentu H. R. Gigera (viz Level 116) se rozhodl vytvořil case ve stylu filmové série o Vetřelcích a uspěl na jedničku. Paul nyní úzce spolupracuje s významnými hardwarovými firmami (Intel, ATI, VIA, atd.) a za sebou má několik velmi zajímavých casů, počínaje radioaktivním „Biohazard" casem, geniálním Matrix Casem a konče bedýnkou ve stylu 3D akční hry Far Cry. Alien je ale stále jenom jeden. O technickém postupu jeho tvorby nechce Capello příliš hovořit, nicméně je jasné, že bez minimálního sochařského nadání se něco podobného prostě stvořit nedá. K opravdovému umění už tato bedýnka rozhodně nemá daleko...

PLACENÁ INZERCE

Hercules

Chcete vidět více?

SMART TV

Novinky v řadě TV tunerů Hercules

Smart TV USB2
Externí USB 2.0 TV tuner
Nahrávání MPEG-2
Time-shifting
Dálkové ovládání

Smart TV Stereo
Nahrávání MPEG-2
Český teletext
Stereo zvuk
Dálkové ovládání
Čip BT 878

Smart TV Satellite
DVBS-S
Common Interface
Nahrávání MPEG-2
Dálkové ovládání

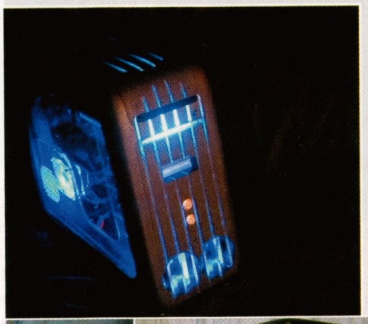
Smart TV on-Screen
Externí TV tuner
VGA výstup
Video vstup
Dálkové ovládání

www.hercules.com

novinky, ovladače, podrobné informace ...

Blackcrystal (Piloux)

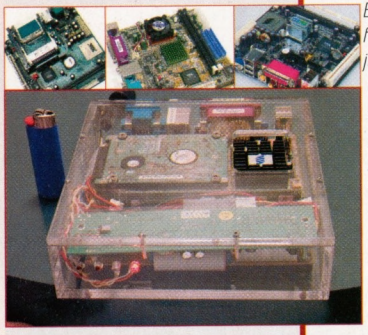
Belgičan Piloux je jediným člověkem, od kterého vybíráme hned dva výtvory. Na internetu lze nalézt celou řadu zajímavých modifikací, ale jen málokterá se může kvalitou v atraktivností vzhledu vyrovnat tomuto Pilouxovu výtvoru – dřevěnému casu potaženému silikonem. Zatímco Half-Life case je pouze modifikací již hotové plechové krabice, kterou koupíte v každém obchodě, Blackcrystal je kompletně Pilouxovou prací od samotného základu. Všechno začalo v truhlářské dílně, kde byl vytvořen základ z tenkých dřevěných tyček – kompletní kostra počítače je tedy ze dřeva, včetně stěn casu. Autor zkoušel mnoho variant barevnosti casu i osvětlení, přičemž jednou mu dokonce přední strana boxu praskla a vše se muselo složitě opravovat. Práce byla tedy velmi náročná, o čemž svědčí i to, že Piloux strávil s Blackcrystalem neuvěřitelných šest měsíců (většina výtvorů popsaných na těchto stránkách zabere autorům jen málokdy více jak měsíc). Zkrátka a dobře – skvělá práce.



Half-Life 2 (Piloux)

Zatímco Japonci si své počítače stavějí do podob svůdných manga postaviček, v Evropě jsou lidé přece jenom o něco střídmější. To ale neznamená, že by jejich počítačové „domečky" vypadaly hůře, ba naopak. Kupříkladu Belgičan s přezdívkou Piloux nedávno šokoval komunitu svým casem upraveným do stylu očekávané 3D akce Half-Life 2. „Už dávno jsem dostal nápad udělat PC v Half-Life stylu, ale dlouho jsem nevěděl, jak začít... První obrázky a videa z HL2 mi ale nakonec posloužily jako skvělá inspirace," říká Piloux a ví, o čem mluví. Case má standardní tvar a jeho styl určuje především vodní chlazení (zelené barvy), spousta sprejových barev a pár umělohmotných a pryskyřicových artefaktů. Rozhodně tedy nejde o žádnou jednoduchou práci, sám Piloux, který je v oblasti case moddingu velmi uznávaný, tvrdí, že mu tento case zabral několik týdnů tvrdé práce. K tomu, proč podobné věci dělá, říká tento Belgičan následující: „Nejsem profesionál, svoje výtvory zásadně neprodávám. Vyrábění casů je pro mne zkrátka skvělý koníček, kterým trávím spoustu volného času." Výsledek ale stojí za to, co říkáte? Za pozornost stojí nejen samotný case, ale i geniální pověstný „červený knoflík" místo reset tlačítka, který evokuje nejen Half-Life, ale i postapokalyptický Fallout.

VIA EPIA



Existuje spousta nejrůznějších základních desek, procesorů a platforem, na kterých se takový počítač dá postavit, ale jedna je přece jenom mnohem lepší na ty nejujetější kreace a vlastní custom PC. Není sice nejvýkonnější, ale na všechny běžné potřeby bohatě stačí a naopak v PC moddingu má spousty výhod. Tak předně VIA Epia používá firemní procesor Via C3, který i při plném zatížení vyzařuje jenom minimum tepla, a tak nepotřebuje nijak zvláštně dimenzované chlazení. Naopak, ve většině případů postačí jen pasivní heatsink. Další a ještě možná větší výhodou je pak platforma Mini-ITX. Ta je totiž ještě o poznání menší než obvyklejší Mini-ATX (pouhých 17×17 cm). Díky tomu se pak takový počítač dá schovat téměř kdekoliv a není problém vytvořit opravdu stylový mod. Přitom komplet desky a procesoru není nijak zvlášť drahý, dáte za něj přibližně 3000 Kč.

Street Fighter (Tony Hagen)

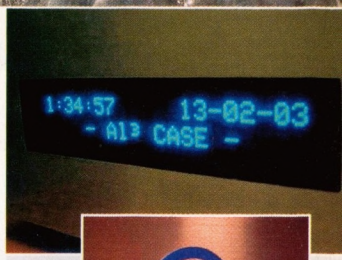
Američan Tony Hagen není mezi modařskou komunitou příliš známým jménem, ovšem jeho domácí vlastnoručně modifikovaný case, k jehož výrobě jej inspirovalo šestnácté výročí slavné herní bojové série Street Fighter, je natolik skvělý, že jej v našem „inspiračním" výčtu prostě nemůžeme vynechat. V základu jde v podstatě o obyčejný case s průhlednou bočnicí, který ovšem Hagen pomaloval sprejovými barvami. Postavičky ze Street Fightera kreslil několik dlouhých hodin a na casu se nacházejí celkem tři malby.

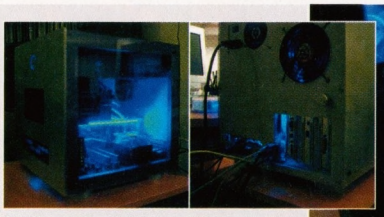
Více není k tomuto výtvoru třeba dodávat. Jde o důkaz toho, že ke case moddingu není třeba nutně trávit volný čas se soustruhem nebo pilou a že stačí jen zajímavý nápad a trocha zručnosti. Pokud umíte alespoň trochu malovat, může podobná stylová bedýnka stát i na vašem stole...

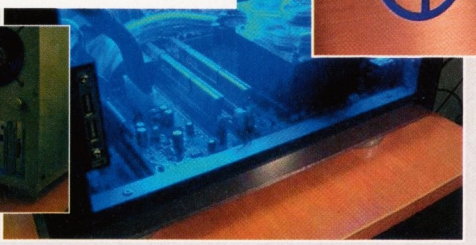
Ai3 (Miguel Barroso)

Pokud máte rádi jednoduchou krásu, asi jste si na těchto stránkách příliš na své nepřišli. Lidé zabývající se case moddingem se většinou snaží nacpat do svých výrobků co nejvíce součástek a světýlek, což ve výsledku působí trochu přeplácaně a nadbytečně. Možná i proto se zcela opačným směrem vydal mexický rodák Miguel Barroso a vytvořil nádherně jednoduchý hliníkový case nazvaný Ai3. Celá velká kostka, která je po stranách samozřejmě prosklená, tak budí dojem perfektního retro stylu, což jenom podtrhuje malý LCD panel v přední části casu zobrazující aktuální čas a datum.

Faktem je, že podobný kousek už zřejmě nelze vytvořit bez pořádné dávky zručnosti a vkusu. Pokud vám ale nevyhovují titěrné barebone casy v podobném stylu, musíte přiložit ruku k dílu, protože podobnou krabičku v obchodech jen tak neseženete. Za vaši práci vám bude odměnou skutečně krásný kus nábytku.







INTERNETOVÉ MODELOVÁNÍ

Zaujal vás některý z případů case moddingu a rádi byste se do něčeho podobného rovněž pustili? Pokud nevíte, kde začít, doporučujeme následující internetové adresy, na kterých najdete nejen fotky dalších úchvatných počítačů, ale rovněž tutoriály pro začátečníky, diskusní fóra a spoustu dalších zajímavých informací...

www.thebestcasescenario.com
www.gruntville.com
www.epiacenter.com
www.envador.com
www.x-trememodz.com
www.modthebox.com
forums.gideontech.com/vps/

PLACENÁ INZERCE ▼

GIGAMAX® maximální výkon na spolehlivém základu

Postaveno na značkových základních deskách GIGABYTE.

NA TVRDOU PRÁCI i NA RELAX!
Hladký běh dvou náročných aplikací najednou na PC GIGAMAX s procesory Intel® Pentium® 4 s HT technologií.

GIGAMAX Mach4 EXP-3000 cena bez DPH: 16 250 Kč (vč. DPH: 19 338),
Procesor Intel® Pentium® 4 HT 3,0 GHz FSB 800, 512MB Dual DDR400, 80GB HD ST 7200ot., CDRW+DVD, FDD, GeForce FX-5500 128MB DDR DVI+TV-out, MB GIGABYTE chipset i865P, SATA, GLAN 10/100/1000, zvuk. karta 5+1, 8x USB 2.0, kláv.mult.+ opt.myš, záruka 2 roky nebo za příplatek 450 Kč bez DPH záruka 3 roky. K uvedené sestavě doporučujeme: operační systém MS Windows® XP Home (2 35 0 Kč bez DPH) a 17" LCD panel ATEC NeoView (8 680 Kč bez DPH)

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky společnosti Intel nebo jejích dceřinných společností ve Spojených státech a jiných zemích.

GIGA MAX®

intel inside H T pentium® 4

On-line konfigurátor vč.sklad. dostupnosti, aktuální ceny a prodejce najdete na www.gigamax.cz

ELAP® COMPUTER DISTRIBUTION

ELAP Brno, Řípská 5, 627 00, tel.: +420 548 427 711–5, e-mail: obchod.brno@elap.cz
ELAP Praha 10, Záběhlická 31/1230, tel.: +420 272 191 412–4, e-mail: obchod.praha@elap.cz
www.elap.cz, INFOLINKA: 800 555 055

Foto PC je ilustrativní, změna cen vyhrazena.

PREVIEW NA PŘÁNÍ

DUNGEON SIEGE 2

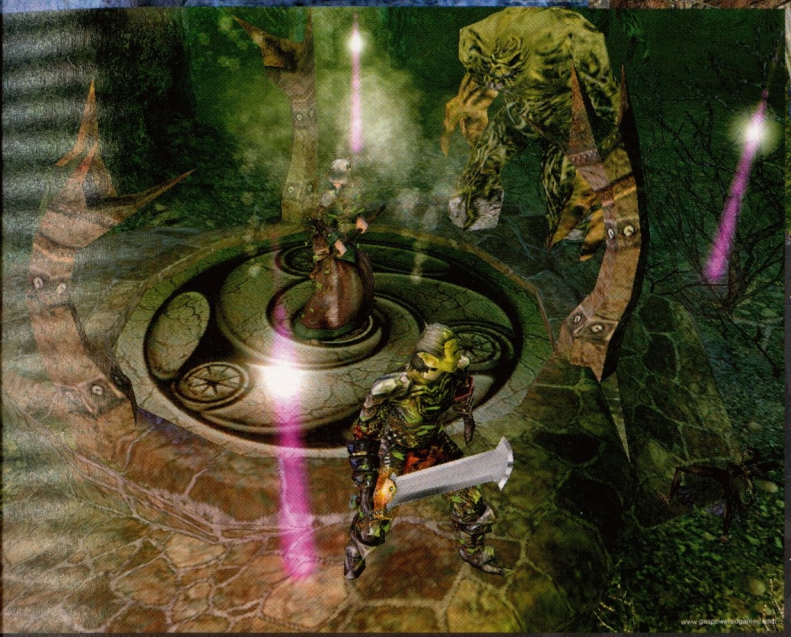
Podobně jako ve filmové branži ani v té herní není snadné přivést na svět kvalitní pokračování. V to, že Diablo 2 bude lepší než původní Diablo, doufali asi všichni. Nakonec se sice dočkali, ale bylo to jen a jen obrovské a vyčerpávající úsilí vývojářů, kteří si s druhým dílem vyhráli do posledního detailu. Obdobně všichni fanoušci staršího akčního RPGčka Dungeon Siege, a podle prodaných krabic jich je hodně přes milion, nepochybně doufají, že druhý díl původní hru překoná alespoň o dvě délky. Pojďme se tedy podívat, co na nás vývojáři z Gas Powered Games, kterým šéfuje všemi mastmi mazaný Chris Taylor, vlastně chystají.

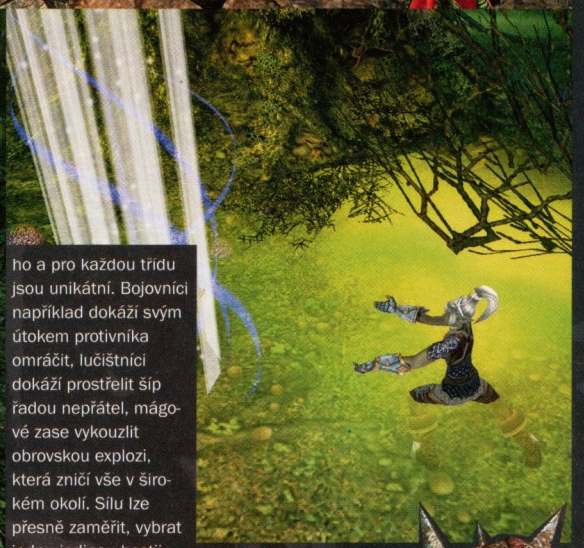
Příběh, který má hlavu, patu a mezi tím pořádně vyvinuté tělo, to je dnes alfa a omega naprosté většiny her, ať už akčních RPG, nebo třeba akčních adventur. Stejně jako jednička staví také Dungeon Siege 2 na prastarých legendách, které – nijak vzdáleně – připomínají Pána prstenů. Tohoto cejchu se dokáže zbavit jen málo děl žánru fantasy, ale vlastně není proč se nad tím pozastavovat. Prostě a jednoduše také ve světě DS2 se kdysi udála obrovská bitva mezi Dobrem a Zlem, která poznamenala celou zemi na dlouhá staletí. Podrobnosti o příběhovém pozadí však vyčtete teprve v průběhu hry. Mnohem důležitější je, do jakého období a místa je vlastně druhé pokračování zasazeno. „Dungeon Siege 2 se odehrává na kontinentu Aranna přibližně 100 let po skončení jedničky. Budete cestovat do více lokací nežli v jedničce, a samozřejmě se také dozvíte, co všechno se stalo během uplynulých let, ale i ve vzdáleném a zapomenutém dávnověku," řekl Kevin Lambert, hlavní designér hry v jednom z rozhovorů. Na tvorbě příběhu se podílela především spisovatelka Susan O'Connorová, o které si můžete podrobněji přečíst v rámečku.

NOVINKY V OBLASTI GRAFICKÉHO ZPRACOVÁNÍ NEJSOU NIJAK ZVLÁŠŤ ZÁSADNÍ, OSTATNĚ HRA BĚŽÍ NA PŮVODNÍM ENGINU, PŘESTO SE NA NĚKTERÉ NOVOTY TĚŠIT MŮŽEME.

Přestože se vracíte na stejný kontinent, dokonce do stejného království Ehb, nebude tak snadné poznat stará známá místa. Jednak je země rozvrácena občanskou válkou a pak jsou tu také level designéři, kteří rozhodně nejsou placeni za to, že hráčům nabídnou pünktlich to samé jako v původní hře. Opět se samozřejmě můžeme těšit na celistvý svět bez rušivých přechodů z úrovně do úrovně, což byla jedna z až přehnaně vychvalovaných vlastností jedničky. Prostředí, které opět zahrnuje jak kupříkladu magický les, džungli, tak i vyprahlou poušť nebo desítky podzemních katakomb a dungeonů, je detailnější, interaktivnější než v jedničce. Nejednou se například stane, že při svém putování z ničeho nic narazíte na bojující skupinku, nebo dokonce celou rozsáhlou bitvu. Objeví se zde také mnohem rozsáhlejší města, mezi kterými bude možné snáze cestovat díky městským portálům. Ty můžete vyvolat prakticky kdekoliv na celém kontinentu, podobně jako v úvodu zmiňovaném Diablu.

Odvraťme nyní na chvíli zrak od herního světa a podívejme se na samotného hráče, resp. jeho postavy. Jejich maximální počet je snížen z původních osmi na šest, což je ovšem vyváženo jejich hloubkou. Systém získávání zkušeností a jejich přerozdělování mezi jednotlivé dovednosti byl totiž kompletně přepracován a dále vylepšen. „Původní čtyři hlavní třídy ve hře zůstanou: bojovník, lučištník, přírodní mág a bojový mág. Tentokrát se ovšem každý z nich může ještě dále specializo- >





TĚŠÍME SE NA

FILMOVÉ VYPRÁVĚNÍ

Tvůrci si dali velkou práci s tím, aby jejich hra co nejvíc připomínala filmové dobrodružství. Dokonce kvůli tomu vyvinuli zcela nový tvůrčí systém „Flick".

INTERAKTIVNÍ SVĚT

Ačkoliv se druhý díl znovu odehrává na kontinentě Aranna, bude vám možná dělat trochu potíže jej poznat. Designéři si se staronovým světem skutečně vyhráli, a tak teď vůbec nemusíte mít strach, že byste se snad v nějakém okamžiku neměli čím kochat nebo co dělat.

NOVÉ POTVORY

V jedničce i v datadisku jsme mohli narazit na skutečně zajímavé bestie. Ve dvojce jich bude víc, silnějších, horších a mnohem ošklivějších!

ho a pro každou třídu jsou unikátní. Bojovníci například dokáží svým útokem protivníka omráčit, lučištníci dokáží prostřelit šíp řadou nepřátel, mágové zase vykouzlit obrovskou explozi, která zničí vše v širokém okolí. Sílu lze přesně zaměřit, vybrat jednu jedinou bestii, na kterou ji chcete použít. Následně je však nutné chvíli vyčkat, než bude možné ji použít znovu." Celkem se v DS2 objeví 32 různých „sil", každá z nich má vlastní požadavky na danou postavu. Sílu nelze získat „jen tak" po dosažení určité úrovně, ale musíte si jí pořídit v Power Traineru. Bohužel musím zklamat ty, kteří se těšili, že si do dvojky naimportují postavy z jedničky. To ze zřejmých důvodů nebude možné.

Jednička zdaleka nebyla bezchybná a jednou z nejzásadnějších chyb původního Dungeon Siege byla chabá umělá inteligence. I na tu se vývojáři ve dvojce vrhli s vervou a představují nový „Coach AI" systém. Ten umožňuje designérům vytvořit pro jednotlivé tlupy nepřátel plány bojových akcí, podobně jako trenér ve fotbale připravuje plán hry. Na rozdíl od DS1, kde byla monstra předem přesně posazená do mapy, v DS2 se dočkáme náhodného generování nepřátel. Ti konečně dokáží lépe využívat své magické schopnosti, například kouzlit různá znevýhodnění na své protivníky, anebo naopak vylepšení na své spolubojovníky. Čeho se ani ve dvojce nedočkáme, to je jízda na koni nebo jiných zvířatech.

Vraťme se ještě na chvíli k příběhu. Ačkoliv mnoho podrobností o něm známo není, podařilo se nám vypátrat několik stručných informací o tom, jak vlastně hra začíná. Hlavní hrdina hry je součástí invazní armády, která na Arannu přiletá, aby si kontinent a jeho lid podrobila. Jenže co byste to byli za hrdinu, kdybyste se snažili všechny obyvatele Aranny pozabíjet. Takže postupem času začnete zjišťovat, že vlastně stojíte na špatné straně barikády, a od svého původního poslání se odvrátíte. Zní to docela zají- >

> vat podle toho, kam investuje získané body. Takže můj přírodní mág, který se specializuje na vyvolávání, může být naprosto odlišný od toho vašeho, který se zaobírá ledovou magií," říká Kevin Lambert. Co se týká hratelných postav, na výběr je znovu několik různých ras, počínaje lidmi přes dryády, elfy a nakonec i poloobry, kteří se poprvé objevili v datadisku Legends of Aranna. Zatím není jisté, zda se budou lišit počáteční atributy postav podle toho, jakou rasu si vyberete. Co ale jisté je, toť fakt, že jednotlivé postavy, které budete moci přibrat do své družiny, budou mít vlastní osobnost, tu a tam se mezi sebou možná i rafnou a navíc nemusí vždy souhlasit s vašimi rozhodnutími. S naprostou jistotou se znovu objeví také muly a další zvířata, která lze využít jako přepravní sílu. Kromě toho ale vývojáři přidali do hry také další zvířátka, celkem jich bude kolem deseti, která se k vaší družině mohou přidat. Nelze je přímo ovládat ani nezískávají zkušenosti, ale čas od času mohou být docela nápomocná.

Absolutní novinkou jsou v Dungeon Siege 2 tzv. síly. Ty popisuje designér Daniel Achterman následovně: „Síly jsou zvlášť mocné dovednosti, které vaše postavy dokáží využít při boji. Každá z nich dělá něco speciální-

GAS POWERED GAMES ANEB TOVÁRNA NA RPG

Gas Powered Games je tým přibližně padesáti zkušených vývojářů v čele s veteránem herního průmyslu Chrisem Taylorem. Ten svou první hru, Hardball II, vydal už v roce 1989. Od té doby pracoval na mnoha dalších projektech, avšak nejznámějším a zároveň asi nejoriginálnějším z nich je realtime strategie Total Annihilation, která se objevila v roce 1997. Po dokončení datadisku Total Annihilation: The Core Contingency založil Chris v květnu 1998 svou vlastní společnost Gas Powered Games. První hrou pod jejími křídly byl právě Dungeon Siege. Kromě DS2 nyní pracují také na dalším, dosud neoznámeném projektu. Předpokládá se, že jde o pokračování Total Annihilation. ×

SUSAN O'CONNOR, HERNÍ SCENÁRISTKA

Susan O'Connor je profesionální spisovatelka, která se psaním scénářů ke hrám živí už od roku 1998. Pracovala mimo jiné pro firmy jako Activision, Atari, Disney, THQ nebo Sony Online Entertainment. Na pažbě má už přes tucet zářezů, například díky titulům jako Star Wars: Galaxies – Jump to the Lightspeed, Shrek 2 nebo Finding Nemo. Kromě psaní scénářů poskytuje také poradenství v oblasti namluvení her. ×

BESTIÁŘ

OHNIVÝ ELEMENTÁL

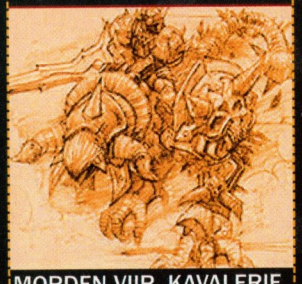
Někteří mágové milují vyvolávání potvor, některým z nich je dokonce líto, když taková magická potvora musí zmizet. Vybraní jedinci si proto otevřeli portály do Neznáma, kde chytali prapodivné potvory, které si pak ochočili, a ty je doprovázely na každém kroku. Ohniví elementálové vidí lidský svět jako krajinu pro své ohnivé hrátky, setkání s nimi často končí jedním velkým spáleništěm. ×

MORDEN-GRAL, MÁG

V kontrastu s fyzickou brutalitou ostatních Mordenů se Morden-Gralové zdají být jen slaboučkým odvarem. Jenže zdání klame. Ve skutečnosti vládnou obrovskou magickou silou, díky které dokáží manipulovat s protivníky a posilovat své vlastní vojáky. ×

KLASK

Klask je jedna z nejnebezpečnějších nových bestií v DS2. Namísto párátů má tahle trojhlavá bestie dvě obrovské ozubené palice. Běda tomu, kdo se dostane do jeho spárů! Dokáže ničit kamenné zdi, obranné věže i zástupy protivníků. Klask nic nemiluje víc než tříštění protivníkovy lebky mezi svými palicemi. Těžko byste ho porazili s jedinou postavou. ×



MORDEN VIIR, KAVALERIE

Pro příslušníky rasy mordenů není nic honosnějšího než usednout na obrovité jezdecké zvíře a zařadit se mezi kavalerii. Její členové často plní nejrůznější průzkumné, ve větších skupinkách pak i útočné úkoly. Při rozsáhlých útocích pronásledují prchající protivníky a ušlapávají jim poslední rány. Jezdce lze ze zvířete shodit, ten se na vás ovšem poté vrhne s ještě větší zuřivostí. ×

mavě, jde o příslib jakéhos takéhos vývoje postavy, která nebude po celou dobu hraní jednoduše černá, nebo bílá. Samotné herní úkoly pak budou mít s příběhem mnohem více společného než v prvním dílu, kde jste často zcela bez souvislostí museli vybít kdejakou jeskyni nebo dungeon. Nově se vám některé rozsáhlé lokace otevřou teprve po splnění zadaného úkolu.

Novinky v oblasti grafického zpracování nejsou nijak zvlášť zásadní, ostatně hra běží na původním enginu, nicméně přesto se na některé novoty těšit můžeme. Týká se to zejména všelijakých efektů, které byly přizpůsobeny pro aktuálně velmi protěžované pixel shadery verze 2.0. Také voda a oheň mají vypadat způsobněji, stejně jako animace postav. Celkem se počet polygonů na jednu scénu zvýšil přibližně dvakrát. Menších vylepšení se dočká také systém ovládání kamery, který byl dost dobrý už v původním Dungeon Siege. Zůstane možnost pauzování a rozdávaní rozkazů členům své party kdykoliv v průběhu hry.

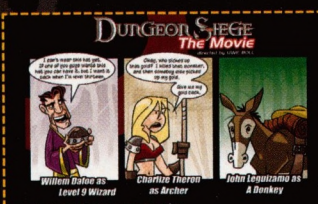
Kvalitní akční RPGčko nemůže opomenout ani takové záležitosti, jako je hudba a zvuk. Na tuhle prácičku si tentokrát tvůrci najali dva veterány herního průmyslu. O zvukomalebnost dvojky se postaral zvukový designér Frank Bry, který se v minulosti podílel jak na datadisku k jedničce, tak i na klasikách typu Total Annihilation, Metroid Prime nebo Unreal Tournament 2003. O hudební doprovod se stará „známá firma" Jeremy Soule, kterého snad ani představovat nemusíme. Jen si vzpomeňte na hry jako Knights of the Old Republic, Unreal 2 nebo Neverwinter Nights. Oba tihle chlapíci jsou zárukou toho, že ani po stránce sluchového vjemu nebudou hráči o pranic ochuzeni.

Původní Dungeon Siege vynikal mimo jiné také dokonalými možnostmi modifikace a velice rychle se kolem něj rozrostla početná komunita oddaných tvůrců nejrůznějších přídavků, nových map a podobně. GPG slibují, že dvojka bude minimálně stejně modifikovatelná jako jednička. Díky tomu, že hra využívá „pouze" vylepšený Siege Engine, neměl by být pro zkušené modaře problém začít pracovat s novou verzí Dungeon Siege ToolKitu, tedy komplexní sady nástrojů pro vytváření modifikací. Díky tomu se předpokládaná herní doba mezi 30 až 40 hodinami prodlouží takřka donekonečna.

Kromě singleplayerové kampaně nabídne DS2 také rozsáhlou multiplayerovou kampaň a možnost hrát online (nebo přes lokální síť), ať už proti sobě, nebo společně.

Slibně zní také prohlášení o tom, že těsně před vydáním plné hry by se mělo objevit i hratelné demo. Ačkoliv původně bylo datum vydání Dungeon Siege 2 stanoveno na poslední čtvrtletí letošního roku, tvůrci si před pár měsíci pěkně v tichosti ještě pár měsíců přihodili, a tak bychom se jej měli dočkat na jaře roku příštího. Prozatím se chystá pouze verze pro PC, o portech pro platformy Linux/Macintosh anebo konzole (pravděpodobně pouze Xbox) se rozhodne teprve podle prodejních výsledků PC verze. Nicméně vzhledem k extrémně úspěšným prodejům jedničky to zřejmě nebude zas až tak těžké rozhodování. – ***Jan Horčík***

NEJEDNOU SE NAPŘÍKLAD STANE, ŽE PŘI SVÉM PUTOVÁNÍ Z NIČEHO NIC NARAZÍTE NA BOJUJÍCÍ SKUPINKU, NEBO DOKONCE CELOU ROZSÁHLOU BITVU.



zdroj: **www.penny-arcade.com**

DUNGEON SIEGE – THE MOVIE

Uwe Boll je známý německý „fantasta" a mimo to také filmový režisér, který v nedávné době proslul skupováním práv na filmy podle herních předloh. Momentálně pilně pracuje na očekávaném filmu podle her BloodRayne, ale kromě toho má také v přípravě ještě Far Cry, Hunter: The Reckoning a také Dungeon Siege, což má být epická fantasy se stamiliónovým rozpočtem (v dolarech). Zda se takový film skutečně někdy bude točit, to se uvidí teprve podle toho, jaký úspěch zaznamená filmová BloodRayne. ×

XR

xpand rally

Ultra hratelná arkáda, nekompromisní simulace

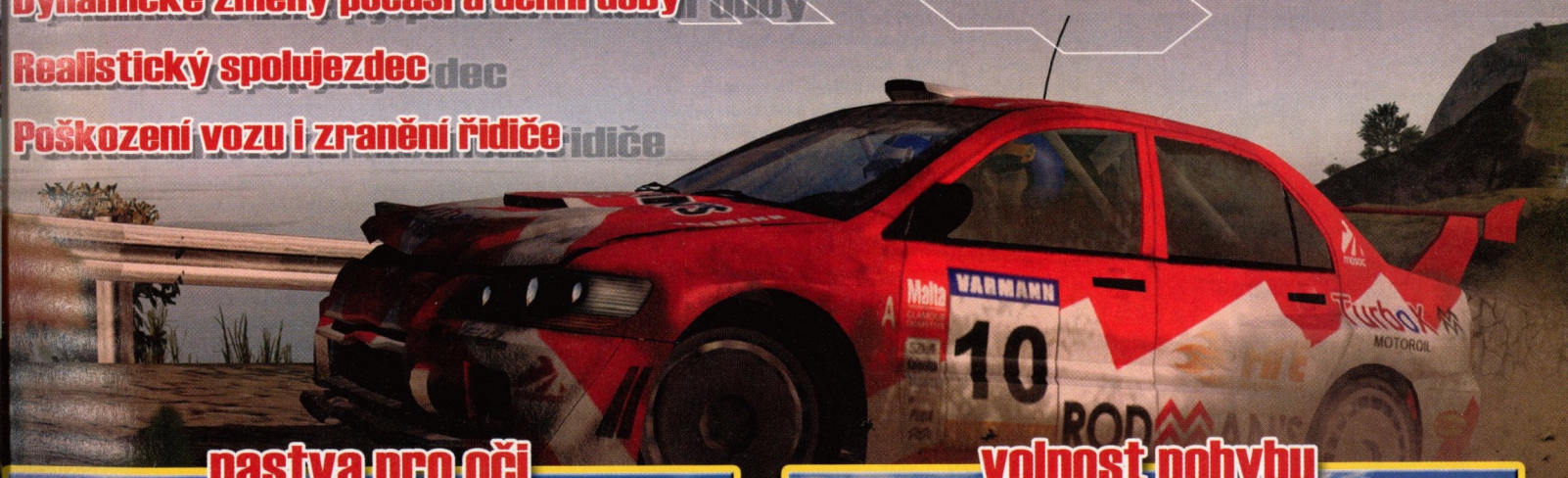
Tuning vozu

Zábavný Multiplayer

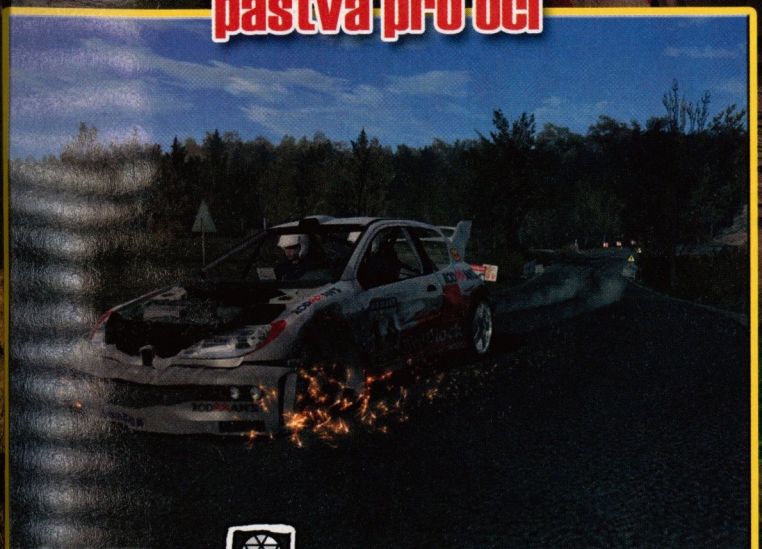
Dynamické změny počasí a denní doby

Realistický spolujezdec

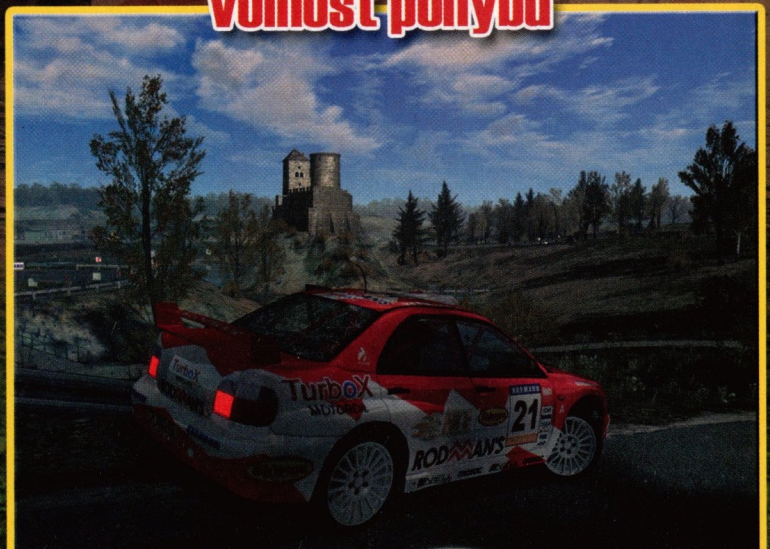
Poškození vozu i zranění řidiče



pastva pro oči



volnost pohybu



US Action techland

konečně rally, jaké si ho hráči přáli

albert hypernova

OBJEDNÁVKA přes SMS! NOVINKA! XPAND RALLY ZA 599,- Kč

Postup:
1. Napište SMS v následujícím tvaru: "vxpand\přijmení\jméno\ulice a číslo\město\PSČ". 2. Tuto zprávu odešlete na číslo +420 605 279 981 ze svého mobilu(ne z Internetu!) 3. Na uvedenou poštovní adresu přijde dobírka, kterou si můžete vyzvednout na vaší pobočce České Pošty. 4. Expedice zboží bude v den uvedení do prodeje, cena 599Kč s DPH platí pro objednávky přijaté před dnem vydání(datum vydání najdete na www.topcd.cz).
5. Poštovné a balné se účtuje 60Kč k ceně objednaného zboží. 6. Storno objednávky je možné provést nejlépe před expedicí zboží, SMS zprávou na číslo +420 605 279 981 nebo telefonicky na +420 596 622 724.

ZÍSKANÁ DATA SLOUŽÍ POUZE PRO VYŘÍZENÍ OBJEDNÁVKY A NEBUDOU VYUŽITA PRO MARKETINGOVÉ ÚČELY. Objednávky vyřizuje: US Action, s.r.o.

Hru lokalizoval a v ČR vydává: US Action, Plzeňská 466/359, Ostrava - Bělský les, 700 30, www.topcd.cz, info@topcd.cz. Všecna práva vyhrazena.

VÝROBCE > TEAM 17 **DISTRIBUTOR** > CD PROJEKT
TYP HRY > ČERVÍ AKCE **DATUM VYDÁNÍ** > LISTOPAD 2004
WEB > WWW.WORMSFORTS.COM

DEMO LEVEL 116

WORMS FORTS

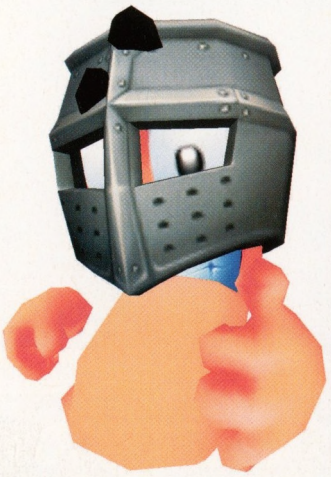
PRVNÍ DOJMY

V OBLEŽENÍ

Zdánlivě bezvýznamné datum 31. října 2003 je památné tím, že série Worms tehdy poprvé vstoupila do světa 3D, a to s titulem Worms 3D. Recenze herního tisku nemohly být rozporuplnější – někteří hru vyzdvihovali jako inovační, posunující klasickou sérii doslova do nové dimenze, jiní si stěžovali na nepřehlednost a potíže s ovládáním. Pravda byla, jak už to tak bývá, někde uprostřed. Samozřejmě že hráči pamatující staré dobré „placaté" Worms z roku 1994 asi nebyli s novým dílem právě nejspokojenější, protože překonat ideu původních Worms – ba co ideu, dokonce jen samotné zpracování – to vskutku není nijak snadné. Naopak nováčkům, kteří doby Worms a později Worms 2 či Worms Armageddon nikdy nezažili, se noví Worms 3D dostali pod kůži snáze. Důležité nicméně je, že 3D podoba klasiky neskončila na okraji zájmu hráčské obce, jak se to „podařilo" některým méně úspěšným projektům.

Vývojáři z Teamu 17 se poučili předchozími chybami a ve Worms Forts: V obležení (hra vyjde v ČR v lokalizované verzi) hodlají přestavit poněkud odlišný přístup, než na jaký jsme dosud byli zvyklí. „Worms Forts jsou jakousi novou odnoží série Worms, takže se nedají nazvat přímým pokračováním Worms 3D, ačkoliv atmosféra je hodně podobná. Na hře pracuje spousta lidí, kteří dělali už na mnoha předchozích dílech," řekl k tomuto tématu Martyn Brown, kreativní ředitel studia, který stál u zrodu samotných Worms. Téměř na den po roce tedy přicházejí noví červíci s náplní, která tolik chyběla v minulých dílech. S nostalgickou slzou v oku vzpomínám na časy, kdy jsme s kamarády vydrželi sedět u Worms třeba i několik hodin a z traverz stavět gigantické ocelové vzdušné zámky, které jsme si pak navzájem ničili nálety, hopsajícími ovečkami, probíjeli sbíječkami, anebo jsme mezi nimi prostě skotačili na laně.

Slovíčko „forts" v názvu dává tušit, že tady také půjde o pevnosti. Team 17 ale nápad rozvinul mnohem sofistikovaněji. Důraz už není tolik kladen na vzájemné souboje samotných červíků, nýbrž právě na stavění a především ničení pevností a dalších budov. Worms tak nabírají poněkud strategický ráz, dokonce se objeví i náznaky resource managementu – jedním z hlavních úkolů hry bude totiž stavět nová opevnění a ta rozhodně nestojí pakatel. Malí růžoví bijci jsou znovu rozděleni na týmy, každý z červíků má přesně minutu na to, aby vykonal vše potřebné. Jednak tedy může začít stavět opevnění nebo budovy. Ale pozor, stavět je možné pouze na místech vyznačených hvězdičkou. Jakmile stavbu plácnete na místo, propojí se automaticky s okolními budovami, a vytvoří tak rozsáhlejší komplex. V prvních chvílích to může být celé poněkud matoucí, ale po pár minutách hraní si zvyknete. Kromě výstavby je tu samozřejmě pohyb a útočení. Červíci vládnou všemi známými pohyby z Worms 3D, do vínku však dostali mnoho nových zbraní, z nichž některé jsou závislé právě na budovách, na kterých se červíci nacházejí. Nejsilnější kalibry nalezneme v budovách, jako je hrad, citadela nebo pevnost. Jedná se o skutečné „Big Guns", protože ničit protivníkovu pevnost, to není jenom tak. Takže tu máme například skvělý katapult, obrovitý kanón, moždíř, kuše, artilerie, napalm... anebo nosorožce. Jakmile se nějaká budova ocitne bez propojení se zbytkem vaší pevnosti, je zničena, čehož se samozřejmě snaží využít protihráči na obou stranách a leckdy se stane, že jediný >



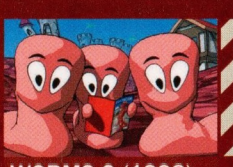
WORMS – KOMPLETNÍ HISTORIE

WORMS (1995)
PC, Amiga, Megadrive, Saturn, PSX, SNES
Team 17 vzal to nejlepší ze starého nápadu Scorched Earth, přidal k tomu hromadu vlastních nápadů a vše vměstnal do Worms. Není divu, že jejich odkaz žije dodnes, a že právě tuhle hru mnozí považují za jednu z nejlepších, co kdy byly vytvořeny. Mimochodem, málokdo ví, že hra se měla původně jmenovat Total Wormage.

WORMS REINFORCEMENTS (1995)
PC
Datadisk pro první Worms již vznikl pouze pro PC verzi. Jako první Worms hra obsahuje levely pro jednoho hráče, spoustu nových zbraní, a také některé nové herní módy, především multiplayerové. Poprvé jsme si zde také mohli zvolit s jakým konkrétním červem chceme odehrát svůj tah. Skvělý byl i editor úrovní a dokonce i zvuků.

WORMS UNITED (1996)
PC
Spojení Worms a Worms Reinforcements, které zahájilo tradici červích kompilací typu Worms Triple Pack nebo The Full Wormage. Ačkoliv herní novináři nebyli z tohoto tahání peněz z kapes zákazníků nijak nadšeni, koncept „ultimátních" reedicí nakonec převzali i ostatní distributoři a dnes jich vycházejí desítky měsíčně...

WORMS THE DIRECTOR'S CUT (1997)
Amiga AGA
Noví Worms pro umírající Amigu, jakýsi hold Teamu 17 kdysi slavné a pokrokové platformě, pro kterou tato firma stvořila několik nezapomenutelných hitů typu Alien Breed, Superfrog nebo Full Contact. Červí Director's Cut byl poslední hrou této firmy pro Amigu a přinesl vylepšenou grafiku a velmi zábavný editační graffiti mód.



WORMS 2 (1998)
PC
Poté, co musel Team 17 čelit poznámkám o neustále nastavované kaši, rozhodl se svou tehdy již pilotní hru radikálně inovovat. Přišel nový grafický engine, nový vzhled červích bojovníků a spousta nových zbraní, včetně několika druhů explodujících ovcí. A že hratelnost zůstala stále stejná? To ano, ale v nové grafice dostala opět čerstvý impuls.

[DEADLINE]

TĚŠÍME SE NA

STAVĚNÍ PEVNOSTÍ
Jaká to může být švanda ví každým, kdo si ve stařičkých Worms zkoušel pohrávat s traverzami.

NOVÉ ZBRANĚ
Šít to gigantickým kanónem do protivníkova hradu, neřku-li do protivníka samotného, to bude žůžo...

ČERVÍ HLÁŠKY
Kamikadzeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee!

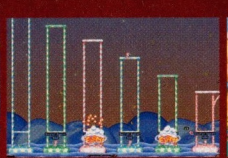
dobře mířený zásah dokáže zdecimovat třeba polovinu obrovité pevnosti.

Singleplayer nabízí jednu rozsáhlou kampaň o dvaceti misích podkreslenou typicky červím příběhem, který se rozprostírá po několika různých historických epochách, od doby starověkého Řecka a Říma přes Egypt až po středověk krále Artuše. Každé z těchto prostředí je zpracováno s typicky červím parodickým humorem, který je znovu nedílnou součástí hry. Vše je možné zničit, všechno se dá rozbít a vývojáři se dušují, že míra destrukce je v případě Worms Forts: Under Siege dosud nejvyšší ze všech vydaných Worms. „O přechodu do 3D jsme přemýšleli opravdu dlouhou dobu. Čekali jsme, dokud si nebudeme jisti, že hlavní aspekty hry dokážeme zpracovat bez toho, abychom museli dělat nějaké zásadní kompromisy – většinou se to týkalo dynamicky deformovatelného prostředí a ovládání, které by připomínalo 2D hru. Myslím, že z větší části se nám to podařilo a spoustu lidí jsme tím překvapili," dodává k tomu Martyn Brown.

Samozřejmě že nechybí ani multiplayer, především v podobě klasického hot seatu, ale také internetové hry. K dispozici bude i mnoho různých módů, kupříkladu všeříkající „fort vs fort".

Technická stránka hry zůstává de facto nezměněná, Worms Forts vypadají jako Worms 3D, engine prošel jen malými změnami. Jistý limit, zejména co se grafiky týká, si nastavují sami vývojáři tím, že hru připravují pro mnoho různých platforem, kromě PC totiž noví Worms vyjdou také pro PlayStation 2 a Xbox. Ačkoliv Worms se nikdy nedokázali probojovat na přední místa prodejních hitparád, vždy byli po dlouhou dobu jejich součástí alespoň v první dvacítce. Team 17 doufá, že i nejnovější pokračování z jejich dílny se na nějaký ten týden na jednu z příček usadí. Uvedení na trh se očekává začátkem listopadu. A na závěr si neodpustím štiplavou poznámku. Proč vlastně ten skvělý nápad s tvrzemi nepřišel už v dobách 2D Worms? **– Jan Horčík**

WORMS ARMAGEDDON (1999)
PC, PSX, DC, N64, GBC
Další červi, tentokrát zase s o něco lepší grafikou a konečně také s multiplayerem, ať už přes lokální síť, nebo přes internet. Obsahuje nové módy, zbraně, prostředí, prostě všechno možné, a vývojáři nám tvrdí, že je to dosud nejlepší Worms hra. V pozdějším pohledu jim dáváme za pravdu.



WORMS WORLD PARTY (2001)
PC, DC, PSX, GBA
V podstatě stejná hra jako Worms Armageddon s tím rozdílem, že Team 17 výrazně rozšířil síťový multiplayer, který si mohlo vyzkoušet až šest hráčů najednou. Na internetu byly zprovozněny oficiální servery tzv. Wormnetu, kde tisíce hráčů trávilo dne i noci. Všichni ale cítili, že slavné červí sérii pomalu dochází dech.

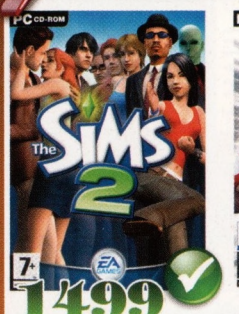
WORMS BLAST (2002)
PC, PS2
Skutečně prapodivná odnož původních Worms připomínající tak trochu puzzle. Proti sobě bojují jen dva červi a přes jakousi zábranu proti sobě vrhají zbraně. Vše se odehrává na vodě a v mnoha herních módech jde například jen o sestřelování barevných kostiček. Nebylo to špatné, ale už to nebyli Worms tak, jak jsme je měli rádi.

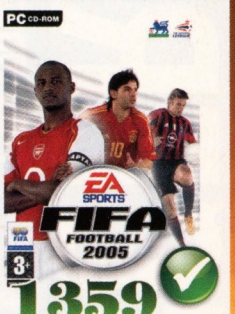
WORMS 3D (2003)
PC, PlayStation 2, GameCube
První Worms, kteří nejsou placatí, alébrž pořádně macatí. Ovládání trochu pokulhává stejně jako umělá inteligence, nicméně prostředí je skutečně pěkné a akce také není zrovna málo. Starou roztomilost už tyto růžové potvůrky stejně nejspíše ztratily a pro nové hráče bude 3D prostředí zřejmě jedinou možnou volbou.

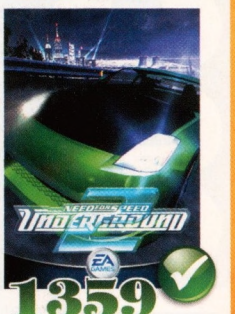
PLACENÁ INZERCE

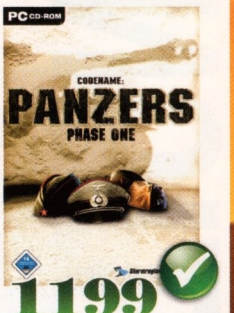
GAME EXPRES

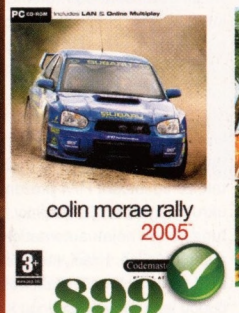
HERNÍ NOVINKY

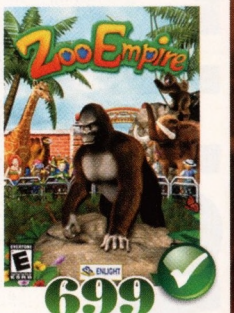












AKČNÍ SLEVY

XIII: 299 – ~~1199~~, **Splinter Cell CZ:** 299 – ~~999~~, **Destroyer Command:** 299 – ~~999~~, **Lock on:** 999 – ~~1599~~, **IL-2 Sturmovik:** 299 – ~~599~~, **Midtown Madness 2:** 299 – ~~699~~, **Berušky 2:** 299 – ~~499~~, **Rallisport Challenge:** 499 – ~~1499~~, **Painkiller:** 799 – ~~1599~~, **Colin McRae Rally 4:** 699 – ~~999~~, **Counter Strike-Condition Zero:** 799 Kč – ~~1299~~, **Schizm 2:** 699 – ~~1399~~ Kč

VŠECHNY CENY JSOU V KČ VČETNĚ DPH.

OBJEDNÁVEJTE NA WEBU
http://www.gameexpres.cz http://www.gameexpres.sk
OBJEDNÁVEJTE TELEFONICKY
CZ: 724 604 510, 605 44 66 66 **SK:** 0902 49 29 39
OSOBNÍ ODBĚR
Expres Stores s.r.o., Opatovická 4, 11000 Praha 1
Expres Stores SK s.r.o., Vyšná 9, 82105 Bratislava
NOVĚ: OBJEDNÁVEJTE PŘES SMS!
Pošlete SMS ve tvaru: název hry – jméno a příjmení – adresa včetně PSČ a pošlete ji ze svého mobilu na tel. **CZ**: 605 44 66 66, **SK**: 0902 49 29 39. V případě, že máte zájem o více her, nebo chcete poradit, napište to také a my vám zavoláme!

© et in arcadia ego

PRO EVOLUTION SOCCER 4

PRVNÍ DOJMY

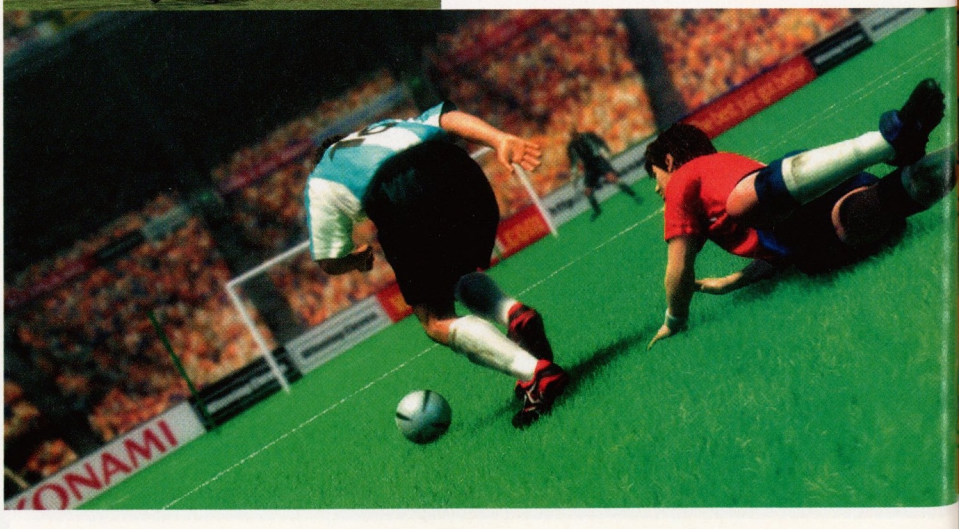
VÝROBCE > KONAMI **DISTRIBUTOR** > CD PROJEKT **TYP HRY** > SPORT **DATUM VYDÁNÍ** > LISTOPAD 2004

Dlouhá léta dominoval na PC platformě pouze jeden jediný fotbal. Jedinou volbou, která pro virtuální vyznavače honby za kulatým nesmyslem připadala v úvahu, totiž byla série FIFA od Electronic Arts. Konkurence nakonec přišla z poměrně nečekaných končin, od „hracích mašinek“, a snaží se dokázat, že plky konzolistů o nejlepším fotbale vůbec mají mnoho co do sebe. Zanedlouho se na trhu objeví již druhá inkarnace Pro Evolution Socceru na PC, takže se hochům z Levelu vůbec není co divit, že pokradmu a nenápadně začali pošilhávat po hratelné verzi PES 4, která běžela na opodál rachotící PS2. Co tedy můžeme od PES 4 očekávat?

V prvé řadě opět naprosto perfektní fotbalový zážitek. To je zcela bez diskuse. Měl jsem možnost osahat si vedle PES 4 i letošní FIFU 2005 a verdikt je jasný: PES opět vítězí. Jak je to možné? Třeba tak, že co letošní FIFA prezentuje jako ukrutná vylepšení a novinky, to v PES 4 funguje tak nějak automaticky, přirozeně a samozřejmě. Hráči, kteří již s PESem mají nějakou hlubší zkušenost, zde budou jako doma, zasednou k obrazovkám (pardon, samozřejmě k monitorům), popadnou do rukou ovladače (ale jistěže, klávesnice) a rozjedou fotbal té nejvyšší úrovně. První rychlý zápas a je jasné, že všechno je tak, jak má být, a že je to opět ten starý dobrý (a v mnohém samozřejmě zase o dost lepší) Pro Evo Soccer. Je to názorný příklad, jak lze velmi pozvolnou, ale efektivní evolucí stabilně dosahovat vynikajících výsledků, aniž by na výsledný produkt padal stín podezření na nastavovanou kaši, aktualizaci soupisek, ždímání peněz a podobných zločinů, které k tvorbě sportovních her dnes již neodmyslitelně patří.

Při tom všem ale nakonec i u PES 4 dojde i na ty aktualizované soupisky. Stejně jako ve všem vylepšují postupně v Konami i aspekt licencí, takže letos se zde můžeme setkat s kompletně licencovanými kluby z nejvyšších ligových soutěží z Itálie, Španělska a Nizozemska, což sice stále nestačí na FIFU, která má kompletní kdeco, včetně korejské ligy. Je ale vidět, že tvůrci PES aspekt licencování rozhodně nepodceňují a snaží se postupně hráčům vyhovět i v tomto směru. Co se týče lig samotných, tak bohužel ani Serie A ani Primera Division se letos ještě nekoná, takže si budeme muset opět vystačit s fiktivními soutěžemi v rámci režimu Master League. Do tohoto módu ale můžete vstoupit v dresech kteréhokoli ze zde přítomných týmů, takže proč si nezvolit třeba Ajax? Galásek a Grygera v sestavě, to bude nátěr! Volíme tedy amsterodamský velkoklub a vstupujeme do nejnižší ligy, abychom ukázali všem ostatním nevěřícím psům, jak že se to vlastně má čutat. Ještě si upravit rozestavění v poli na trochu zastaralé a nedynamické, ale oblíbené 4-4-2B (flat) a jde se na to. Při pohledu na soupisku sice nejprve tupě zíráme, ale pak musíme uznat, že nás lidi od Konami prostě dostali. V nejnižší lize za váš klub nebude hrát ani jedna hvězda mezinárodního formátu, zato se setkáte se starými známými (tentokrát ovšem rovněž lehce zeditovanými) Valenym, Celnilim, Espimasem Ximelezem a Minandou. Za všemi těmi to pak nejistí nikdo jiný než zkušený kasař Ivarov. Takže, milí zlatí, abyste si postavili opravdový Ajax, musíte si celou sestavu nejprve nakoupit. Teoreticky si samozřejmě můžete zeditovat stávající sestavu, ale je jasné, že takový Galásek s herními kvalitami lougy asi nebude to pravé.

To pravé se ale skrývá v samotné hratelnosti. Vzhledem k výše napsané poznámce o postupné evoluci se docela špatně popisuje, co všechno a jak bylo vylepšeno, takže asi nejvýstižnější bude zahlásit něco ve smyslu, že byl vylepšen každý jednotlivý prvek, což ve výsledku dává opět znatelně fotbalovější pocit. Hra plyne tak nějak „úplně normálně“, což má za následek, že se čas od času i přistihnete, že v podstatě spíš koukáte na fotbal, místo abyste hráli fotbal. Jedním z důvodů je zcela jistě i vylepšené ovládání, které se tak oproti minulému dílu stalo uživatelsky příjemnějším, tudíž by s ním neměli mít problém ani vyložení zelenáči nebo jedinci, kterým ovládání v PES 3 připadalo poněkud hůře zvladatelné a šité na míru spíše hardcore strikerům, zejména co se týče zahrávání standardních situací. Stále nicméně platí, že Pro Evo 4 vše v prvé řadě podřizuje zákonitostem a pravidlům skutečného fotbalu, a tak nelze čekat, že byste bez předchozích zkušeností a dosti usilovného tréninku začali třeba sázet přímáky jako blahé paměti Ronald Koeman. Takže hybaj na tréninkový plácek a trénovat. Mimochodem obsáhlý tréninkový režim bude opět jednou z velmi silných stránek hry a rozhodně se nevyplatí ho ignorovat. Třeba už jen pro rozšířené možnosti zahrávání standardních situací, kdy si třeba před trestňákem k míči postavíte dva hráče, kteří v kooperaci budou moci danou standardu zahrát poněkud nestandardně. Velké využití jistě najde lehké přťuknutí míče prvním hráčem jeho opodál stojícímu kolegovi, >



TĚŠÍME SE NA

FYZIKU MÍČE
Již loni jsme nemohli věřit vlastním očím a letos to vypadá, že se naše nebohé bulvy budou válet na klávesnici permanentně.

LICENCE
Konami se konečně pochlapilo a zajistilo si licence na celou řadu zajímavých klubů, za které si budeme moci zahrát i bez trávení dlouhých hodin v editoru.

ROZHODČÍ
Nejen jejich přítomnost na hřišti, ale i citlivé a inteligentní posuzování zákroků nás nechá zapomenout na trapné korupční aféry v české lize.

> který pak na cíl pálí z lepší pozice vzhledem k postavené zdi.

Jednou z dalších velkých inovací, i když se to na první pohled nezdá, je fyzická přítomnost sudího na hřišti. Přestože se to může jevit jako prkotina s významem jednoho barevně odlišeného panáčka navíc, má tato věc docela solidní dopad. Hra se totiž evidentně snaží generovat výroky rozhodčího v závislosti na úhlu jeho postavení u inkriminované situace a vzdálenosti, která jej od ní dělí. Klidně se tak může stát, že když váš hráč zatne někde daleko od sudího do soupeře zezadu výstavní sekeru, po níž musí chudáka malého odnést na nosítkách, nemusíte ani dostat žluťáska. Každopádně ale nebude dobré zkoušet to s obráncem na unikajícího útočníka. Oblasti okolo vápna jsou totiž pod zvýšeným dohledem a červeňáček k vám přiběhne rychlostí blesku.

Stejně jako vše ostatní byla vylepšena i fyzika míče, respektive dojem, který ve vás vzbudí. Míč se opět velmi reálně odráží od všeho, co mu přijde do cesty, ale tentokráte zase o poznání přesvědčivěji. Opět se to poměrně složitě popisuje, zvláště za předpokladu, že znáte poměry v PES 3, kde se zdálo, že mimo jiné právě i pohyb míče se již velmi významně přibližuje k hranici herní dokonalosti, ale až se poprvé dostanete do situace, kdy si doběhnete k brankářem vyraženému míči a napodruhé jej zasunete za brankovou lajnu, bude vám to jasné a na mysli vyvstane radostná vzpomínka na Milanem Barošem potupeného Olieho Kahna. Hra tentokráte již zcela jasně rozlišuje obě nohy hráčů jako autonomní objekty, takže zatímco minule hráči sice dokázali již velmi uspokojivě blokovat míč vlastními těly, letos již bude mnohdy i zcela zřejmé, kterou nohou byla rána zblokována. V situacích, kdy kupříkladu obránce je za útočníkem o nějaký ten krok pozadu, se obránce nebude snažit vás doběhnout a o míč vás obrat, ale v době, kdy se chystáte ke střele, vám akorát v obranné snaze nastaví kopačku.

Ruku v ruce s tímto jdou i další vylepšení, jako kupříkladu vylepšené a rozšířené animace hráčů či jejich inteligence. Hráči disponují několika druhy skluzů podle situace, v níž je používají, a třeba brankáři jsou nyní živější. Mají více skoků, více způsoby se dokáží vrhat pod nohy útočníků a podle situace se snaží ze všech sil různými zákroky „poslední naděje“ likvidovat i případné dorážky. Naopak při tečovaných střelách zase zůstávají bezmocně stát jako pověstné solné sloupy nebo se případně vrhají po původním směru střely. Perfektnímu dojmu napomáhá také o něco lepší technická úroveň zpracování, která je u PS2 verze patrná, čímž pádem se dá předpokládat, že na výkonných PC bude jako obvykle na co koukat. Ve výsledku to tedy vypadá, že by si žádný fanoušek virtuálního fotbalu neměl nechat ujít okamžik, kdy ho Peter Brackley a Trevor Brooking přivítají při prvním zápase v Pro Evolution Socceru 4. – ***Michael Mlynář***

DARWIN BY SE (MOŽNÁ) DIVIL

Kvality Pro Evo Socceru se nejevily jen tak odnikud. Dokonce ani návod na tvorbu kvalitní fotbalové hry nenašel někde nějaký fousatý chlap vyrytý do šutru. Jsou za tím roky usilovné dřiny a procesu, jenž je zmiňován v samotném názvu hry. Konami začali dělat své první fotbaly pro pradávné videoherní konzole pod souhrnným názvem International Superstar Soccer, což byly vzhledem k dané době a hardwarovým možnostem tehdejších systémů vyloženě arkádové záležitosti, které ale vždy disponovaly nějakou záhadnou esencí, jež dokázala přitáhnout hromady hráčů. Série ISS stále žije, ale je již spíš jen takovou připomínkou zašlých časů a v početném houfu fotbalových her na konzolích tak vychází spíše jen tak do počtu. Z jejích základů se ale oddělila nová větev realistických fotbalových simulací, kterou v Evropě známe právě pod názvem Pro Evolution Soccer. První PES zůstal ještě poměrně dosti stranou zájmu evropských hráčů, kteří se stále podvědomě drželi konkurenční FIFY. Solidní ohlasy si ale PES vysloužil ve specializovaných médiích, takže s příchodem PES 2 již mnoho hráčů bylo vlastní zvědavostí donuceno jej vyzkoušet a po následném boomu bylo jasné, že pokud se nestane něco hrozného a evoluční vývoj půjde dál tak jako dosud, bude PES 3 tutovka, která nakonec ve výsledku byla ještě mnohem lepší, než se čekalo. Mezi PES 3 a PES 4 sice není takový skok jako mezi PES 2 a PES 3 (nicméně to PC hráči stejně nemají možnost posoudit), ale zákon přírody opět dokazuje, že evoluci nelze zastavit.

PLACENÁ INZERCE

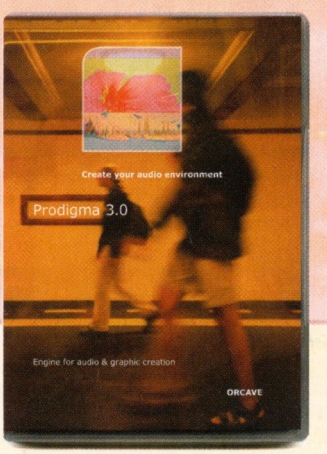
ORCAVE
all in sound

Prodigma 3.0

Vývojový nástroj pro ozvučení audio aplikací a PC her

- zvuková knihovna AM
- grafická knihovna OVE
- nástroje ID Generator a Windows Debug
- audio ukázky
- zdrojové balíčky Delphi / C++

Formáty
stream, module, chiptune
BMP a PNG
Mixování kanálů a efektů
Přehrávání samplů pomocí SFX
Cut off filter, tvarování signálu, rezonance, prostorové echo, cross fading, reverb aj.
Vizualizace výstupu pomocí analýz



Jazyky C++ / Delphi 3, 4, 5, 6
MS Windows 95, 98, NT, 2000, ME a XP

Prodigma Free
freeware s omezenými funkcemi knihoven

Prodigma Light
shareware pro tvorbu jednoduchých aplikací na přehrávání, mixování zvuku

Prodigma Pro
multilicence a trialware pro náročné vývojové projekty

Prodigma Light nebo multilicenci Prodigma Pro získáte na **www.stahuj.cz**

Volně stažitelné verze jsou k dispozici na

www.orcave.com

PREVIEW

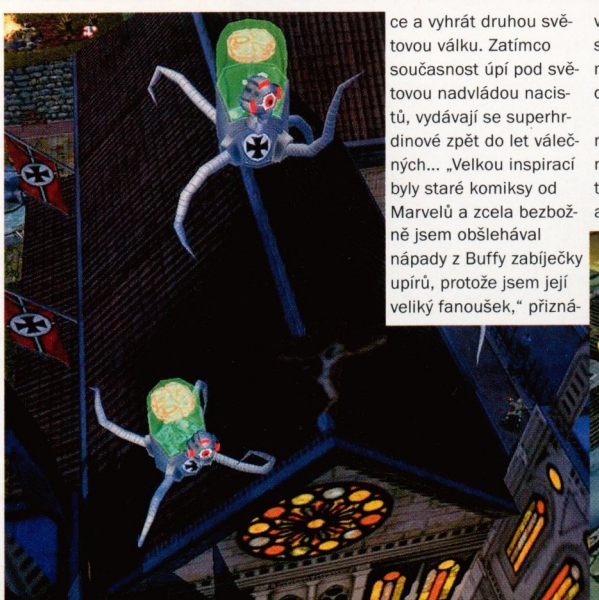
VÝROBCE > IRRATIONAL GAMES **DISTRIBUTOR** > CENEGA
TYP HRY > AKČNÍ STRATEGIE **WEB** > WWW.FREEDOMFANS.COM
DATUM VYDÁNÍ > 1. ČTVRTLETÍ 2005

FREEDOM FORCE VS THIRD REICH

Co jim trvalo tak dlouho? Byli superhrdinové z cenami ověnčené Freedom Force příliš unaveni na další interaktivní vystoupení, nebo se mateřská firma Irrational Games (spoluautoři System Shock 2) přehltila prací s modifikacemi a editory? Pravdou zůstává, že zatímco modová komunita šílela z editoru k první Freedom Force, děly se na vývojářském pozadí podivné manévry, které na konci minulého roku přinesly prohlášení o vlastní distribuci Freedom Force 2. Před několika měsíci nabídl pomocnou ruku výrobní kolos Vivendi Universal a tím nepřímo ujistil fanoušky, že dvojka stoprocentně vyjde v první čtvrtině příštího roku. Šéf Irrational Games Ted Levine říká: „Abych uvedl věci na pravou míru: stále máme v plánu vydat hru sami. Abychom zajistili jednoduchou dostupnost hry v obchodech, uzavřeli jsme s Vivendi Universal distribuční smlouvu. Nejen že hra bude na pultech, ale Vivendi nám pomáhá s řadou marketingových záležitostí, pro které nemáme lidskou kapacitu. Nebojte se, Freedom Force vs Third Reich nebude ze strany distributora ovlivněna a naši příznivci dostanou přesně to, co si zaslouží – skvělou hru!"

ZPÁTKY DO AKCE! Pestrý výběr klaunů s nadlidskými schopnostmi je opět hlavním lákadlem a staromilci se při pohledu na hrdiny zaradují: všichni z minulého dílu se vracejí. Kromě záhadného ManBota, který se sice naposledy obětoval pro záchranu lidstva, nicméně překvapivý návrat tohoto prokletého kusu železa není vyloučen, opět uvidíme Minute Mana, Alche-Miss, Man O Wara, El Diabla nebo Bulleta a všechny ostatní, kteří musí zastavit další útok Nukleární zimy, a právě proto se dostanou o pár desítek let zpět do minulosti – přímo doprostřed druhé světové války. Nukleární zimě se totiž nějakým způsobem podařilo zajmout Pána času (Time Master) z minulého dílu, ukrást kubánské jaderné hlavice a vyhrát druhou světovou válku. Zatímco současnost úpí pod světovou nadvládou nacistů, vydávají se superhrdinové zpět do let válečných... „Velkou inspirací byly staré komiksy od Marvelů a zcela bezbožně jsem obšlehával nápady z Buffy zabíječky upírů, protože jsem její veliký fanoušek," přiznává Levine na konto scénáře. „Nejde o okopírování toho, CO se v Buffy stalo, ale o to, JAK k tomu došlo." Právě analogií k již existujícím fenoménům dosáhl první díl takové popularity, a jak se zdá, dvojka nebude příliš pozadu.

DRUHÁ SVĚTOVÁ VÁLKA POD DROBNOHLEDEM IRRATIONAL GAMES NEBUDE NEPŘÍJEMNOU A NUDNOU PATÁLIÍ ZNÁMOU Z HISTORICKÝCH STRATEGIÍ.



Druhá světová válka pod drobnohledem Irrational Games nebude nepříjemnou a nudnou patálií známou z historických strategií. Namísto nekončících zástupů pěšáků se samopaly jsou hlavním nepřítelem historiky nezaznamenané pokusy z führerových laboratoří, šílení vědci a jejich ukrutní poloďábelští přisluhovači. Originální skupinka hrdinů >

TĚŠÍME SE NA

ORIGINÁLNÍ RPG
Přestože jde již o druhý díl, Irrational Games jsou stále plni originálních nápadů, které mohou z FF2 udělat opět skvělý RPG zážitek.

MULTIPLAYER
Stále nevíme co si o tom myslet, ale pokud bude multiplayer řešen skutečně ve stylu Neverwinter Nights, máme se na co těšit.

NÁCKY
Nacisti jsou nepřáteli v mnoha hrách, ale věříme, že ve FF2 je uvidíme opět v novém a originálním světle.

> musí postupovat rychleji než blitzkrieg, aby nepřátele zastavila. Naštěstí se k nim přidávají nováčci: Tombstone umí telepaticky ovládat cizí vojáky, Black Jack připomíná James Bonda, Green Genie mění podoby nepřátel a SkyKing je zhrzeným hollywoodským hercem, který se rozhodl využít svých leteckých křídel pro boj se zlem. Proti hrdinům stojí pohůnci Třetí říše se strašidelnými jmény: Blitzkrieg (Německo). Redsun aka Rudý říjen (SSSR). Fortissimo (Itálie). A nedomnívejte se, že by nebyli dostatečně strašliví. Třeba Fortissimo zpívá tak průrazné árie, až jimi zabíjí lidi a ničí budovy (že by Ted Levine viděl Tajemný hrad v Karpatech?).

„V podstatě se budete pohybovat po všech zemích Osy zla. Jedním z našich scenáristických pravidel je výpravnost a rychlá změna atraktivních prostředí." Takovou cestu vyzkoušely generace filmařů v James Bondovi – a skutečně funguje. Dobrodružství dostává cestováním správný říz. „Pozornost hráčů udržíme nejlépe, když jsou lokace rozdílné a exotické. Nikdo nechce hrát v těch samých herních prostředích dokolečka dokola. Změna lokací musí mít dynamiku, stejně jako psychologie hlavních hrdinů. Kdyby to tak nebylo, budou hráči brzy znuděni a půjdou hrát jinou hru."

TŘÍLETÁ PAUZA S novými supersilami přichází i superpovinnosti a supervýbava. Herní průmysl se od roku 2002, kdy vyšla Freedom Force, pohnul kupředu a ničení budov už není považováno za tak úchvatnou možnost, jako kdysi (i když házení pouličních lamp po padouších má něco do sebe, nehledě na technologický vývoj). Tentokrát tedy kromě rušení zástavby mohou hrdinové bojovat proti strojům, a dokonce je ovládnout a obrátit proti nepřátelům! Nejzajímavěji zatím zní superničivý tank, který náckům pěkně zavaří, pakliže ho bude řídit jeden ze zásadových rozsévačů dobra. Zatímco se hráč bude starat o jednoho hrdinu, ostatní nebudou postávat opodál a dívat se – na základě jednoduché AI se rozhodnou, co je pro ně aktuálně nejvýhodnější aktivitou. Minute Man tedy pod dozorem kurzoru bude ničit SSmany, zatímco Alche-Miss ho bude podporovat střelami na dálku, SkyKing bude kroužit nad nepřáteli a útočit z výšky a současně El Diablo bude grilovat nacisty zaběhlé do vedlejších uliček. Oproti minulému dílu bude bojiště mnohem více připomínat organizovaný chaos, ale podle vývojářů by každý hráč měl být schopen skriptovat své postavy dopředu, podobně jako ve strategiích. Základní formule „taktika-akce-superefekty" ale porušena nebude.

„Bereme své fanoušky vážně. Pro Irrational Games je životně důležité naslouchat jejich reakcím – spíše ve smyslu hratelnosti než konkrétních nápadů," podotýká Levine. „Zlepšení editoru a multiplayeru je největší zásluhou našich fanoušků – poslouchali jsme jejich rady a připomínky na diskusním fóru a zlepšili systém tam, kde hráči cítili vzduchoprázdno." Hra více hráčů získává novou tvář díky – Neverwinter Nights! Ted Levine prozradil, že právě úspěch NWN byl nakopnutím správným směrem k rozšířenější podobě misí (v prvním díle byl možný pouze trochu hloupý deathmatch) a vyzrálejšímu editoru nových misí. Lepší komunikace klientů se serverem má zaručit plynulejší vyhledávání volných herních světů a spoluhráčů.

BUBLINY A RÁMEČKY

Nezaměnitelný grafický styl prvních Freedom Force bude zreprízován i ve dvojce. Opět se dozvíme (ne)veselé osudy superhrdinů z komiksových vložek nakreslených v duchu komiksů Stana Leeho a Jacka Kirbyho ze sedmdesátých let. Engine NetImmerse nahradil zbrusu nový engine Gamebryo od firmy NDL (též pohání Playboy: The Mansion a Sid Meier's Pirates!) se stejnými možnostmi a podstatně lepší podporou efektů. Familiárnost grafiky bude vylepšena nejnovějšími efekty s pixel-shadery a dynamickým světlem v čele a zvýšením počtů polygonů u každého modelu. Právě na pokrok digitálních efektů je Ted Levine nejpyšnější a slibuje hotové virtuální ohňostroje na monitoru. Naštěstí je společnost z podstatné části složena z bývalých zaměstnanců Looking Glass Technologies (série Thief, System Shock, Ultima Underworld), a tak je jasné, že jen o grafice to nebude. „Gamebryo toho umí hodně. Opravdu hodně. Málem jsme se zbláznili, když jsme zjistili, co všechno můžeme udělat. Teprve když šílenství přešlo, začali jsme být rozumní a pořádně hru vybalancovali." Přesto Levine tvrdí, že řada zlepšení ještě nebyla zakomponována a není vidět na obrázcích. „Freedom Force vs Third Reich musíte vidět v pohybu, abyste pochopili, jak moc se hra změnila."

Premiéra Freedom Force vs Third Reich je stále daleko za horizontem. Už teď ale cítíme, že se vydala správnou cestou, když pouze upgraduje hratelnost prvního dílu – pokračování (teoreticky) nebude horší! A o to právě jako fanoušci jedničky stojíme. „Nebudete zklamáni," potvrzuje Ted Levine. – ***Pavel Dobrovský***

MINIROZHOVOR S TEDEM LEVINEM

CO PRO VÁS ZNAMENÁ FREEDOM FORCE?

Vše. Měl jsem dlouhou dobu přání vytvořit velkolepé postavy, které by reprezentovaly (komiksovou) historii a promlouvaly k hráčům, kteří čtou komiksy. Sen se splnil s Freedom Force. Máme kreativní volnost, protože hru vydáváme sami – je to hra, kterou chceme; je to hra, kterou chtějí fanoušci.

BOMBASTICKÝ ÚSPĚCH CITY OF HEROES (LEVEL 114) MŮŽE ZNAMENAT, ŽE NA TRHU UŽ NENÍ MÍSTO PRO DALŠÍ SUPERHRDINSKÉ HRY

City of Heroes je od Freedom Force vzdáleno na míle. Pro superhrdiny bude na trhu vždy místo. Stejně tak nelze tvrdit, že World of Warcraft udusí všechny fantasy hry.

VAŠE VÝVOJÁŘSKÁ FILOZOFIE JE V KVALITĚ, NE V KVANTITĚ. JAK MŮŽETE EKONOMICKY PŘEŽÍVAT NA NEZÁVISLÉ ÚROVNI?

Kdyby nebylo pozitivních reakcí herního tisku a fanoušků, tak by to skutečně nebylo možné. Naštěstí jsme vyrobili dobrou hru pro hráče a ti nám to vracejí prostřednictvím kupování krabic s Freedom Force.

SPOLEČNĚ S UZNÁVANÝM (A NYNÍ ZAVŘENÝM) STUDIEM LOOKING GLASS TECHNOLOGIES JSTE VYTVOŘILI SYSTEM SHOCK 2. JAK SPOLUPRÁCE ZMĚNILA VAŠE VÝVOJÁŘSKÉ UVAŽOVÁNÍ?

Mnoho našich zaměstnanců pochází z řad Looking Glass. Mohl bych říci, že většina základních herních mechanismů od Irrational Games v sobě nese stopy LGT.

PLÁNUJETE FREEDOM FORCE III NEBO PŘESUNETE SVŮJ ZÁJEM JINÝM SMĚREM?

Máme plány na vytvoření řady her Freedom Force, ale zároveň máme i vedlejší projekty. Kdo ví, co budoucnost přinese! ×

PLACENÁ INZERCE

DXT COMPUTERS
KONFIGURACE PC NA PŘÁNÍ
MAXIMÁLNÍ SLEVY
+ SOFTWARE V HODNOTĚ NĚKOLIKA TISÍC KČ ZDARMA
VÝHODNÉ SPLÁTKY

AKCE REPRO 120W ZDARMA nebo sluchátka s mikrofonem při předložení tohoto kuponu ke každému PC

DXT KOMPLET SPECIAL
AMD Sempron 2200+, 128MB DDR, 40GB HDD, FDD, VGA SIS 2D/3Dint, SB 3D 5+1 surround sound, LAN 10/100 Mb/s, DVD-ROM 16x/48x, 17" monitor TCO99, klávesnice, myš
od 360,-/měs. s DPH 11.889,-
9.990,-

Ještě nižší ceny
DXT MAX
AMD Athlon XP 2600+, 256MB DDR, 80GB HDD, FDD, VGA FX5200 128MB, SB 3D 5+1 Surround Sound, LAN 10/100 Mb/s, DVD/CD-RW 52X32x52, 17" monitor TCO99, klávesnice, myš
5 let záruka
SLEVA
15.590,-
od 520,-/měs. s DPH 18.552,-

PRESTIŽNÍ ZNAČKA POČÍTAČŮ
MINIMÁLNÍ CENY

VÝBĚR Z PC SESTAV: SESTAVÍME VÁM POČÍTAČ PŘESNĚ NA MÍRU

Každý počítač DXT prochází náročnými výstupními testy s maximálně vyladěným BIOSem a ztišeným chodem ventilátorů.

DXT BLUE LASER
Intel Celeron 2,4GHz
operační paměť 256MB DDR, pevný disk 40GB ATA100, FDD 3.5", 3D grafická karta up 64MB, SB 5+1 surround,CD-ROM, LAN
od 320,-/měs. s DPH 9.508,-
SLEVA 7.990,-

DXT GAMES 007
AMD Athlon XP 2500+
operační paměť 256MB DDR, pevný disk 80GB ATA100, FDD 3.5", 3D grafická karta GF 4 128MB, AGP, SB 3D stereo surround, LAN, DVD-ROM
od 360,-/měs. s DPH 12.364,-
SLEVA 10.390,-

DXT MANAGER
Intel Celeron 2,8GHz
operační paměť 256MB DDR, pevný disk 80GB ATA100, FDD 3.5", 3D grafická karta GF 4 128MB, AGP, SB 3D stereo surround, LAN, DVD-ROM
od 360,-/měs. s DPH 13.435,-
SLEVA 11.290,-

DXT TURBO 3000
Intel Athlon64 XP 3000+
operační paměť 256MB DDR, ATA100, FDD 3.5", 3D graf. ATI Radeon 9600 128MB, SB 5+1 surround, DVD-ROM 16x48x LAN
od 760,-/měs. s DPH 18.433,-
HIT 15.490,-

ZÍSKANÁ PRESTIŽNÍ OCENĚNÍ:
DOBRÁ KOUPĚ computer 4x CHIP tip PC WORLD TOP PRODUKT Tip přístupné za rozumné peníze

DOPRAVA ZDARMA
EXPRESNĚ PO CELÉ ČR DO 24h

... A VÍCE NEŽ 10.000 POLOŽEK K PC A KOMPONENTŮ ZA EXTRÉMNĚ NÍZKÉ CENY!!

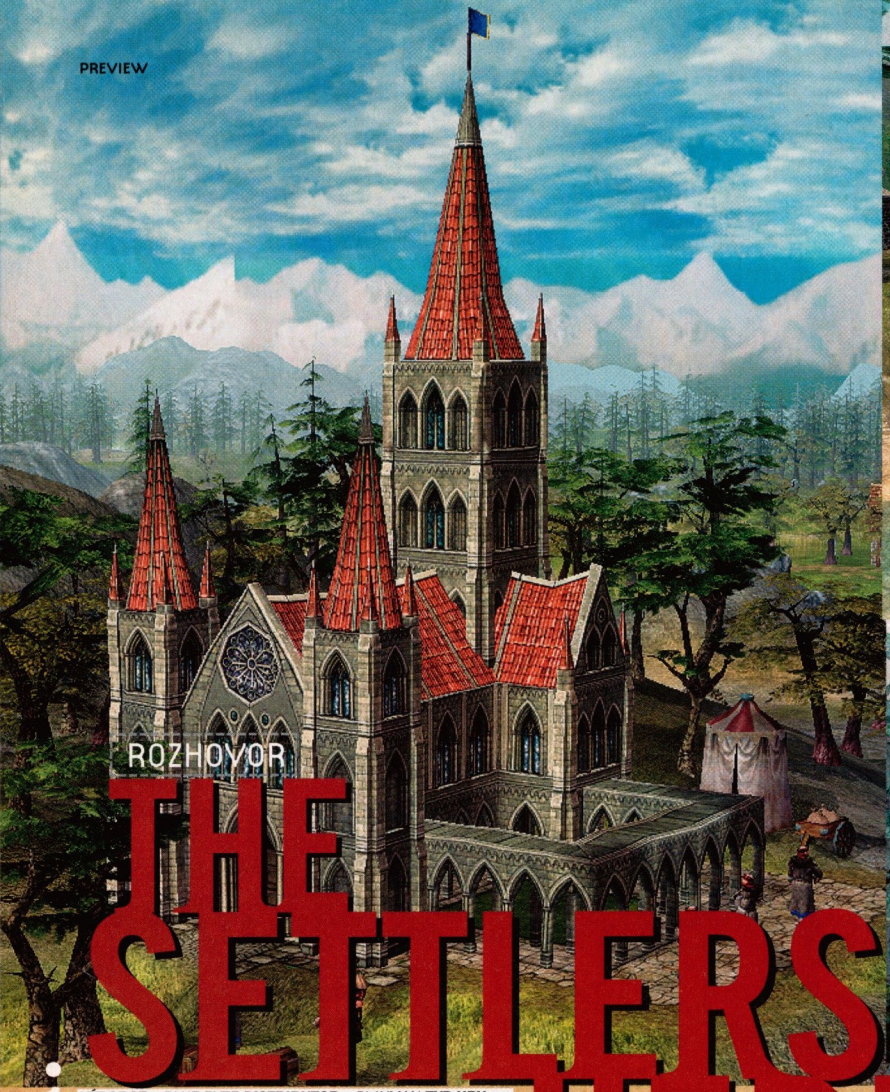
271 742 467

Provozní doba: Po - Pá: 9,30 - 18,00h; So: 10:00 - 14:00h

PRAHA 10 - Krymská 35, Tel.: 271 742 467, 69
BRNO - Kamenná 1, Tel.: 543 211 417, 776 149 814
LIBEREC - Husova 33, Tel./fax: 485 108 644
PLZEŇ - Klášterní 25, Tel.: 377 455 388, 89
ZLÍN - Vodní 453, Tel./fax: 577 431 491
JIHLAVA - Havířská 22, Tel./fax: 567 331 673
OSTRAVA - 28. října 215, Tel./fax: 596 634 908
OLOMOUC - Masarykova tř. 28, Tel.: 585 423 895
HRADEC KRÁLOVÉ - Pražská 590, Tel.: 495 535 754
ÚSTÍ N. LABEM - Hrnčířská 18, Tel.: 475 209 312
KARLOVY VARY - Sokolovská 80, Tel.: 353 540 630
Č. BUDĚJOVICE - Husova 109, Tel.: 777 774 756
TÁBOR - Budějovická 543, Tel.: 777 774 755
MARIÁNSKÉ L. - Kubelíkova 805, Tel.: 354 627 601

Ceny jsou uvedeny bez DPH, v kategorii silver, platné při předložení této inzerce do 14 dnů od distribuce a platbě v hotovosti. Změna cen a sortimentu vyhrazena. Doprava zdarma platí pro objednávky nad 10.000,- Kč. Tiskové chyby vyhrazeny. © FM Studio 2004

www.dxt.cz



ROZHOVOR

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

VÝROBCE > BLUE BYTE **DISTRIBUTOR** > PLAYMAN **TYP HRY** > STRATEGIE **WEB** > WWW.THESETTLERS.COM **DATUM VYDÁNÍ** > KONEC 2004

Série The Settlers pochází z počátku devadesátých let a od té doby vznikly čtyři díly a k nim řada datadisků, což z nich dělá jednu z nejúspěšnějších značek ve vlastnictví firmy Ubisoft vůbec. I pátý díl, nazvaný The Settlers: Heritage of Kings, je budovatelskou strategií říznutou RTS prvky a simulací středověkého světa. Další informace nám poskytl producent Blue Byte Benedikt Grindel.

JAK BYSTE PRO ZAČÁTEK PŘEDSTAVIL SVĚT NOVÝCH SETTLERŮ? V The Settlers: Heritage of Kings můžete vybudovat vlastní království. Nejde tedy jen o nějaké stavění hradů z písku na pláži, jde o celý herní svět. Jednou z hlavních předností celé série vždy byl důraz na detail (kterému říkáme „efekt akvária“): idylický, krásný svět, ve kterém hrajete; a dále, že vy jste jak tvůrcem všeho, tak vůdcem svého lidu. Pro Heritage of Kings jsme také chtěli, abyste se více mohli identifikovat s jednotlivými lidičkami na obrazovce, aby to nebyla jen pouhá statistická čísla.

PODLE DOSTUPNÝCH INFORMACÍ NA HŘE DĚLÁTE JIŽ OD ROKU 2002. JAK VELKÝ TÝM NA NÍ PO CELOU TU DOBU DĚLÁ? JSOU V NĚM I LIDÉ, KTEŘÍ SE V BLUE BYTE PODÍLELI I NA PŘEDCHOZÍCH DÍLECH? V Blue Byte máme skutečný „settlerovský hvězdný tým“, lidé v něm se podíleli na všech čtyřech předchozích částech, včetně Thomase Häusera, duchovního otce druhých Settlers. Jinak je teď v týmu 24 lidí. A pokud jde o tu dobu, zpočátku jsme vyvinuli řadu nejrůznějších prototypů, abychom zjistili, jakým směrem se vydat. A to se samozřejmě nevyřešilo přes noc, už jenom používaný grafický styl je výsledkem několika mezikroků. O tom všem svědčí i naše první 3D modely pro hru.

„V BLUE BYTE MÁME **SKUTEČNÝ SETTLEROVSKÝ HVĚZDNÝ TÝM,** LIDÉ V NĚM SE **PODÍLELI NA VŠECH** ČTYŘECH PŘEDCHOZÍCH **ČÁSTECH.**“

Mají vlastní potřeby a přání, jejichž naplněním dosáhnete u svých postav nejvyšší efektivity práce.

NA PRVNÍ POHLED JE NEJVĚTŠÍ ZMĚNOU 3D ZPRACOVÁNÍ. JAKÉ JSTE S NÍM MĚLI STAROSTI A JAKÉ VÝHODY Z TOHO PLYNOU? Trojrozměrné zpracování nám přináší celou řadu nových možností, zvláště pokud jde o vytvoření pokud možno co nejrealističtějšího světa, už jen kvůli tomu, že skutečný svět je také ve 3D, že? Nyní můžete s mapou rotovat, přibližovat si a vzdalovat pohled, sledovat postavy a budovy z maximální blízkosti, a tedy v maximálních detailech. Svět je plný rozmanitých rostlin a zvěře, řeky v zimě zmrznou apod. Není divu, že spousta lidí, kteří viděli demo, srovnávali náš svět s realtimovkami viděnými vlastníma očima, což o něčem svědčí.

JAKÉ MÁ HRÁČ V HERITAGE OF KINGS CÍLE A ÚKOLY? Těch je vždy hned několik, týkají se ekonomiky, vojenství, obchodu či průzkumu území. Tím hlavním v kampani pro jednoho je prosadit své právo na trůn a obnovit v zemi pořádek. Váš hrdina, mladý princ Dario, přišel o trůn jako malé dítě po smrti otce-krále a nyní se jej za pomoci dalších hrdinů pokusí získat zpět a porazit přitom zlého Černého rytíře, kterým v tom všem má prsty. V multiplayeru to je podobné – až na to, že nárok na trůn si bude dělat každý hráč, každý si bude myslet, že tím právoplatným dědicem je právě on! Dílčí úkoly jsou tradičnější, byť i zde máme několik překvapení. Už jen stavba celé řady budov a s tím souvisejících povolání (až 70 typů, jako třeba učitel – univerzita, obchodník – tržiště), provádění výzkumu v nejrůznějších oblastech (včetně alchymie – což poskytuje špetku skoro magie), správa všech vašich obyvatel (aby měli kde bydlet plus uspokojení dalších potřeb) a v případě nutnosti obrana vlastního území či podnikání útoků vůči nepřátelům. A dále jde o průzkum mapy, těžbu surovin a produkci rozmanitých výrobků.

BYLO BY MOŽNÉ EKONOMICKÝ SYSTÉM TROCHU ROZEBRAT, TŘEBA JESTLI JE KOMPLET-

NĚ PŘEVZATÝ Z PŘEDCHOZÍCH DÍLŮ, ČI NAOPAK ÚPLNĚ NOVÝ?
Některé věci jsme změnili, minimálně z toho pohledu, aby se zjednodušil mikromanagement, aby se každý s hrou rychleji seznámil a dříve se dočkal odměn za úspěšné hraní. Proto už nyní nejde tolik o samotné zboží, protože důraz v managementu a ekonomickém systému je kladen více na samotné obyvatele království – settlery. Proto se o ně musíte lépe starat a oni zas ve výsledku efektivněji získají jednotlivé suroviny a vytvoří z nich požadované výrobky. Čili zatímco v předchozích Settlers jste k získání určitého výrobku, třeba kladiva, museli vybudovat poměrně složitou ekonomii a pak ji dle potřeby xkrát reprodukovali, v Heritage of Kings začínáte velmi pozvolna, jednodušeji a postupně ekonomiku děláte komplexnější. Což považujeme nejen za nový nápad pro celý herní systém Settlerů, ale také za výrazné vylepšení.

CO POVAŽUJETE ZA NEJZAJÍMAVĚJŠÍ PRVEK HRY? Asi úroveň interakce se samotnými settlery, jak je motivujete, aby tvrdě pracovali. To je vždycky výzva a nalezení toho nejvhodnějšího řešení je klíčem k úspěchu. Současně bych zmínil i bojový systém, který je nyní daleko sofistikovanější než dříve. Někdo jiný by zase nejvíce vychvalil realistické 3D zpracování, které možná není herním prvkem jako takovým, ale výrazné zlepšení oproti předchozím dílům to je určitě.

JAK JE PRO VÁS NOVÉ GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ DŮLEŽITÉ A CO ZNAMENÁ MULTILAYER-TERRAIN-SYSTEM? Je pro nás nesmírně důležité. Sice se říká, že dobrá grafika a dobrá hra jsou dvě rozdílné věci, ale pro nás je dobrá grafika součástí dobré hratelnosti, protože celkový zážitek ze hry zahrnuje i její vzhled. A protože jsme přesvědčeni, že námi vytvořený svět vypadá velmi reálně, máme i za to, že to hráčům pomůže vžít se do role vůdce skutečného lidu ve skutečném světě. Pokud jde o ten terénní systém, smyslem bylo mít dostatečné pestré a různorodé prostředí. Terénní systém je založen na vzorech a přechodech mezi nimi. Existují dva druhy přechodů: jemný a ostrý, a náš systém nám umožňuje libovolně kombinovat všechny druhy vzorů se všemi typy přechodů mezi nimi, a to právě proto, že využívá několika vrstev. Výsledek je pak prostě parádní.

BYLO BY NA ZÁVĚR MOŽNÉ PŘIBLÍŽIT NĚKTEROU Z 20 MISÍ, KTERÉ NA NÁS ČEKAJÍ?
Je mi líto, ale takovéto detaily prozrazovat nemohu. Snad jen že cest k vítězství vede vždy několik a nemusíte se spoléhat jen na brutální sílu, naopak využití chytrosti a lsti se vyplatí.

– Derek dela Fuente

TĚŠÍME SE NA

PÁTÉ SETTLERY
Tahle série si naši oblibu získala od prvního dílu, takže doufáme, že to i popáté vyjde.

RPG PRVKY
Hrdinové a vývoj postav, no nechybělo vám to u Settlerů?

3D SVĚT
Sice klasika, ale potěší, novodobé pokračování prostě musí vypadat k světu, a když to dříve uměli už ve 2D, co teprve nyní...

PLACENÁ INZERCE

ZAREGISTRUJ SI HRU ONLINE NA
www.cdprojekt.cz
A VYHRAJ POČÍTAČ A DALŠÍ SKVĚLÉ CENY!

colin mcrae rally 2005™

www.codemasters.co.uk
Codemasters
GENIUS AT PLAY™

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE
A VÝHRADNÍ DISTRIBUCE
V ČESKÉ REPUBLICE A NA SLOVENSKU
CDPROJEKT

KOMPLETNÍ PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE
CZ
CD PROJEKT

www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

© 2004 The Codemasters Software Company Limited (Codemasters). All rights reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters. Colin McRae Rally 2005™ and GENIUS AT PLAY™ are trademarks of Codemasters. Colin McRae™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.

K dostání v sítích prodejen Comfor, DATART, Game Line, Globus, Hypernova, JRC, TESCO. Na Slovensku v sítích prodejen Brloh, JRC a TESCO.

PRVNÍ DOJMY

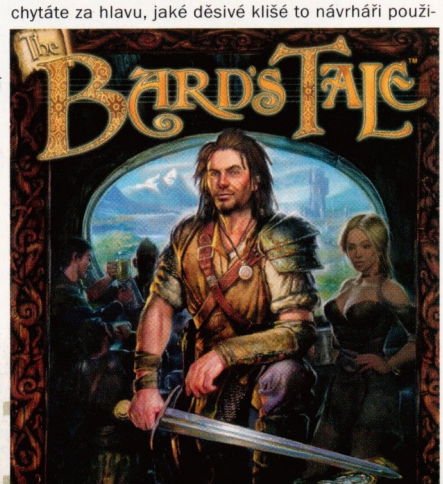
THE BARD'S TALE

VÝROBCE > INXILE ENTERTAINMENT **DISTRIBUTOR** > CD PROJEKT **TYP HRY** > AKČNÍ RPG **WEB** > WWW.THEBARDSTALE.COM **DATUM VYDÁNÍ** > 1. ČTVRTLETÍ 2005

Kolik čtenářů Levelu hrálo Tales of the Unknown, Volume I: The Bard's Tale na Commodore 64 a navíc roku 1985? V té době většina z nás skládala igráčky a přišlo nám to jako moderní zábava. A to je také zřejmě jeden z důvodů, proč vychází remake starobylé klasiky - protože mnoho současných hráčů nepamatuje pionýrské roky osmibitů. Se svým starším bratrem má novodobý Bard's Tale společný pouze název a jméno Briana Farga, který se vrátil v roli šéfa společnost inXile poté, co opustil post producenta osmibitových her a stal se vrcholovým manažerem Interplay. V zásadě žádné konexe mezi starým a novým, jako tomu bylo v případě Prince of Persia nebo bude v případě Pirates!, neexistují a Bard's Tale vyráží na monitory s kombinací akční RPG, jednoduchých úkolových stromů a s několika příjemnými překvapeními.

Pouhých sedmdesát procent z celé hry – to je množství dat, které jsme mohli otestovat, navíc na PlayStation 2, pro kterou výrobci uvolnili první hratelnou verzi. Velké rozdíly v hratelnosti mezi PS2 a PC neočekáváme, do doby vydání se pouze změní řada misí, přibude dabing a bude dopilováno ovládání a stabilita programu.

Je těžké vymanit se ze stínu akčních RPG, jako Knights of the Old Republic nebo Neverwinter Nights a Baldur's Gate. Všechny hry jsou koneckonců o tom samém – o hrdinské výpravě proti zlu a o tabulkách schopností. Bard's Tale přistupuje k heroismu a epice s citelnou dávkou ostrovtipu a sebeparodie - nahlíží na fantasy žánr podobně jako Monthy Pythoni překroutili artušovské mýty v Hledání svatého Grálu. Prvních deset minut hraní bezpečně srazí každého ze židle – když v úvodní hospodě ožralí pivaři rozezní hymnus na pivo a jeho objevitele Charlieho Mopse. Příběh hromovým hlasem vypráví třetí osoba – vypravěč – ovšem hlavní hrdina ho zcela neeticky okřikuje, aby to zkrátil nebo nezesměšňoval. První taková situace je hned na ráně, když z prvního zabitého vlka vypadnou užitečné předměty a vypravěč spustí ódu na mrtvé vlky a divné předměty, co z nich vypadávají. Když už se chytáte za hlavu, jaké děsivé klišé to návrháři použili, řekne vypravěč „...a pak bard provedl jedno z největších žánrových klišé...“ Ano, je to vtipné.



Bard není tak kladný hrdina, jakého by si většina hráčů představovala. Jde mu hlavně o peníze a o... sex! Ano, miluje ženy, jejich poprsí a libozvučné hlasy. Jen se mu nedaří dostat žádnou do postele, protože a) je svět nespravedlivý, b) Bard působí jako vidlák. Obojí je správně. Bard nebojuje za spásu světa, jde mu o vlastní dobré bydlo. Ale ne, takového anti-hrdinu nám tu dávají pod ovládání? Nebojte se – nalepíme-li na hrdinu cedulku „svině“, tak naprosto jasně můžeme nalepit „dvojitá svině“ na každé NPC v herním světě. Holt „život není spravedlivej,“ jak říká klasik.

Hra není jen o humoru, ačkoliv hlas hrdiny namluvený hercem Cary Elwesem nápadně připomíná krále Artuše od Pythonů, ale především o boji. Bard vládne libovolnou zbraní, jejíž účinnost zvyšuje zdokonalováním korespondujících schopností. K tomu se připočítávají silná kouzla z hudební loutny – ovšem, když Bard hraje, nemůže zároveň bojovat! Proto hudba nemá efekt přímých bojových kouzel a slouží na přivolávání různě silných pomocníků, od zdatné krysy až po ničivé nemrtvé kreatury. Pomocník vydrží, dokud ho nepřátelé nezabijí, a je vítanou úlevou od zástupů útočících monster.

Bard's Tale se nejmenuje Bard's Tale pro nic za nic. Hudba hraje důležitou roli nejen v hratelnosti, ale také jako prvek na pozadí – neustálé chytlavé zvukové stopy si jistě najdou cestu do vašich srdcí, a když ne instrumentálky, tak jedna z mnoha písniček, které byly složené a nazpívané speciálně pro tuto hru! Brian Fargo si prý při pracovním dni brouká herní píseň „Vyvolený“. Další podstatnou část tvoří interakce s počítačovými postavami. Zde se opět projevuje bravura scenáristy. Ani jeden dialog neopustíte >

TĚŠÍME SE NA

VÝPRAVNOST
Patnáct území, každé s minimálně třemi rozsáhlými lokacemi, slibuje dlouhodobou hratelnost.

KRYSU
Základním pomocníkem barda je krysa. Po čase ale upgraduje do nečekaných rozměrů.

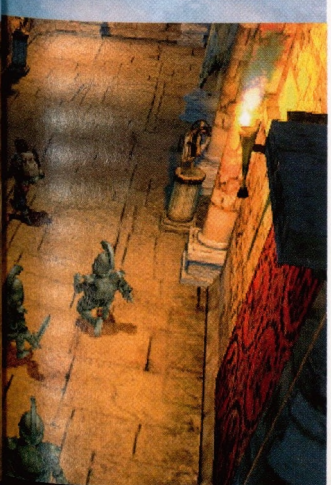
HUDBU
Zahalení tajemstvím zůstávají skladatelé hudby. Je mezi nimi i legendární Michael Land? Tvrdí se, že ano.

kvůli nudnosti. Veškeré hráčovy reakce vycházejí ze symbolů usměvavé nebo zamračené tváře (emotikony), a jsou proto dostatečně jednoduché i pro neangličtináře – o zjednodušení národnostních lokalizací nemluvě. Efektivitu emotikonů si předvedeme na příkladu: Bard může být zlý nebo hodný na potulného psa. Když bude hodný, pes se k němu přidá a stane se jeho bitevním společníkem. A jak to vypadá v oblasti tabulkové a inventářové?

Překvapivě jednoduše. Z hlavního herního menu jsou naplánovány odskoky přímo do statistiky, deníku, zápisníku s misemi a k jednotlivým hudebním kreacím na vyvolávání pomocníků. Skutečné RPG není dostatečně protežováno (jestli chcete koumat nad tabulkami a nad zjevem avatara, raději si kupte Star Wars Galaxies), ale zůstávají viditelné stopy levelování a vybírání dovedností. Z košaté kostry standardního RPG odřízli vývojáři většinu nadbytečností a nechali jen to podstatné – je na místě otázka, zda

náhodou tato jednoduchost nebude za dva roky tím pravým RPG, zatímco produkty jako Baldur's Gate a Neverwinter Nights se budou považovat za příliš složité a zdlouhavé. Hraní Bard's Tale nic nezdržuje (absurdita historie: roku 1985 byl právě Bard's Tale jednou z her zakládajících žánr komplikovaných RPG). Žádné procvakávání se nabídkami a subokny - dokonce i výběr zbraní a kouzel probíhá v reálném čase a zároveň s ním je možné chodit po krajině. Na okraji stojí zmínka o jednoduchém vyřešení finančních problémů: nalezené věci se automaticky mění na zlaťáky, tudíž odpadá obíhání obchodů a prodávání nalezeného brnění tady a zbraní tamhle!

Pro pohon hry vybral Fargo engine firmy Snowblind, pod kterým běží i konzolový Everquest: Champions of Norrath. Vynikají zejména krásné modely stromů v lese a neuvěřitelně hollywoodské efekty kouzel. Mimochodem s tím prvním se můžete setkat na Orknejích u Skotska, odkud grafici čerpali inspiraci. Kvalita textur nešla na PlayStation 2 odhadnout, ale detaily budou na stejné úrovni, na jakou jsme zvyklí z ostatních moderních her. Vyrábět hru primárně pro PS2 neznamená snižování nároků, tvrdí Fargo. Vzhledem ke zvolené perspektivě „shora dolů" není možné naklonit kameru na stranu a sledovat hrdinu izometricky. V případě, že je Bard zatlačen pod košatý strom smečkou vlků, nevidí z něj hráč ani koleno a spoléhat se může jen na zběsilé mačkání útoku. Umělá inteligence bude zřejmě ještě dopilována. V aktuální verzi nepřátelé přivolávají posily (ty se zcela nelogicky objeví z ničeho nic pár metrů od Barda) a utíkají, jsou-li slabší.



Naprosto jasně víme, že i když Bard's Tale bude vykastrovaným RPG, najdeme dostatek důvodů, proč si ho na počítač nainstalovat. A hrát a hrát a hrát... a hodně hodně hodně dlouho. – **Pavel Dobrovský**

PLACENÁ INZERCE

© copyright Games Workshop Limited 2004. Dawn of War, Dawn of War logo, GWI, GWI logo, Games Workshop, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, and all associated names, insignia, marks, and images are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in countries around the world. Used under license. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Relic and Relic Entertainment are trademarks and/or registered trademarks of Relic Entertainment Inc.

ZAREGISTRUJ SI HRU ONLINE NA
www.cdprojekt.cz
A VYHRAJ POČÍTAČ A DALŠÍ SKVĚLÉ CENY!

FSW je milníkem v elektronické interaktivní zábavě. Byl vytvořen jako výcvikový titul pro americkou armádu, proto netřeba dodávat, že se v současnosti jedná o nejrealističtější a nejautentičtější vojenskou hru! Přináší taktický a strategický týmový boj, jaký v žádné jiné podobné hře nenajdete, a posouvá tak celý žánr o další pomyslný stupeň výše.
Profesionální česká verze.

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE
A VÝHRADNÍ DISTRIBUCE
V ČESKÉ REPUBLICE A NA SLOVENSKU
CDPROJEKT

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE
CZ
CD PROJEKT

www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

© 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

K dostání v sítích prodejen Comfor, DATART, Game Line, Globus, Hypernova, JRC, TESCO. Na Slovensku v sítích prodejen Brloh, JRC a TESCO.

ZOO TYCOON 2

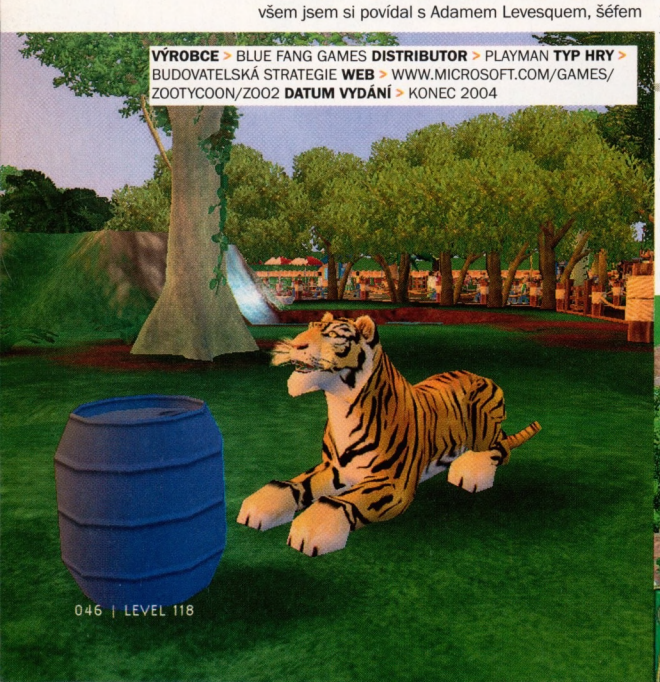
PREVIEW

První díl Zoo Tycoon sice původně nevypadal na nějak zvláštní hru, spíše jako jeden z mnoha nejrůznějších „tycoonů“, jenže opak se nakonec ukázal být pravdou. Byla to hra propracovaná do nejmenších detailů, postavená na univerzálně známém tématu, prostě další, jenom o něco méně nápadní Sims. Zkrátka není divu, že tu za chvíli máme pokračování, které má nemenší ambice, počínaje 3D zpracováním, přidáním mnoha nových prvků, samozřejmě při zachování chytlavosti a zábavnosti originálu. O tom všem jsem si povídal s Adamem Levesquem, šéfem vývojářů z Blue Fang Games a zároveň hlavním designérem obou dílů.

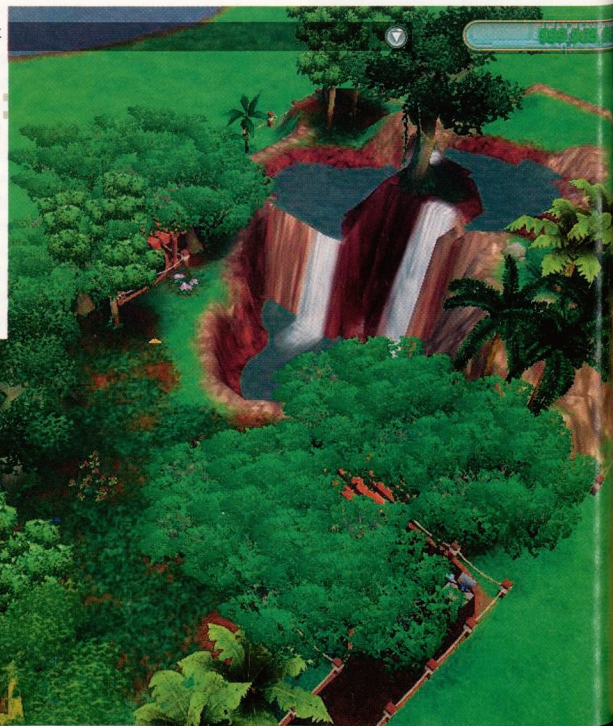
A o co že jim šlo při tvorbě pokračování v první řadě? „Chtěli jsme prostě vylepšit jak stránku technologickou, tak hratelnostní. Základem toho byl především převod do 3D a také věci, které fanoušci chtěli přidat nebo upravit. Dále jsme chtěli přidat hře hloubku při zachování přístupnosti pro všechny skupiny hráčů. Toho jsem docílili větší hloubkou scénářů i volných her a přidáním opravdového stavěcího i sandbox módu.“ Ve stavěcím módu můžete být při budování výběhů a klecí daleko kreativnější a v sandbox módu zas můžete volně budovat zoo s neomezenými penězi a plnou nabídkou zvířat a všech zoo objektů. Zkrátka hra má být přístupnější ještě širšímu publiku. „Dále jsme se soustředili na vylepšení zvířecí inteligence. Nový systém je založen na potřebách každého typu zvířat, proto se v Zoo Tycoon 2 budou chovat přirozeněji, a tedy i nevypočitatelněji. Díky tomu je zajímavější zvířata pozorovat a stejně tak o ně pečovat. Ten třetí rozměr znamená, že se na všechna zvířata můžete dívat z větší blízkosti, a podle prvních reakcí fanoušků to je více než vítané zpestření. Hra je teď daleko realističtější a navíc můžete v novém módu ‚Zoo Guest‘ procházet skrze zoo z pohledu první osoby, jako běžný návštěvník, a v ‚Zookeeper‘ módu se můžete ke zvířatům přiblížit jako ošetřovatel a starat se o ně.“

A to nebyla žádná samozřejmost, modely zvířat bylo nutné udělat daleko detailnější po stránce textur i animací, aby bylo na co koukat, a to znamenalo dost času a práce, výsledek ale stojí za to. Další novinkou je mód ‚Photo Safari‘, ve kterém se procházíte a pořizujete fotografie. Ty pak můžete zařadit do fotoalba a vyměňovat si je se známými. S pořizováním speciálních fotek navíc souvisí i řada speciálních úkolů, aby to nebylo jen tak pro nic za nic. A teď k další novince, komplexnějšímu stavění. Adam k tomu říká: „Díky funkci ‚Habitat Builder‘ můžete upravovat terén, což je jedno z nejvýraznějších vylepšení oproti prvnímu dílu. Tento systém je tak flexibilní, že můžete být neuvěřitelně kreativní. Výběhy mohou mít nyní takřka libovolný tvar a velikost a navíc můžete terénní překážky (jako jsou útesy, voda, kopce...) použít místo plotů a díky možnosti vytváření vodopádů může vaše zoo vypadat vskutku úchvatně.“

Další novinkou je Biome Brush, díky níž můžete terén ‚barvit‘, jde o takové finální kroky k úpravě zahrady, takže snadno vytvoříte poušť, arktickou tundru či deštný prales. A není to jen tak pro okrasu, zvíře by se samozřejmě mělo pohybovat v habitatu, který je pro něj přirozený, takže když dáte lva do pralesa, ještě to skousne, ale umístěte ho sněhu a ledu a moc nadšený z toho nebude. A nejde jen o zvířata, návštěvníci také mají jistá očekávání a jisté znalosti, takže z pohledu na zmrzlého lva by asi moc nadšeni nebyli. Pokud se zvířata budou pohybovat v prostředí, které je pro ně přirozené, budete za to odměněni, např. vyššími příspěvky na zoo. >



VÝROBCE > BLUE FANG GAMES **DISTRIBUTOR** > PLAYMAN **TYP HRY** > BUDOVATELSKÁ STRATEGIE **WEB** > WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/ZOOTYCOON/ZOO2 **DATUM VYDÁNÍ** > KONEC 2004

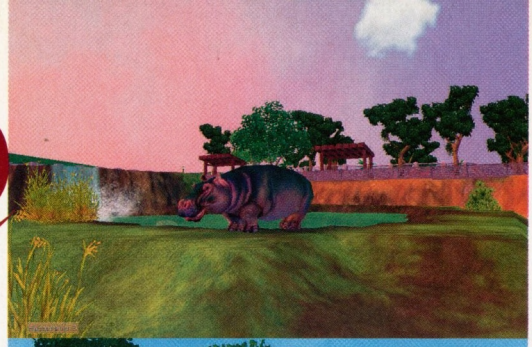


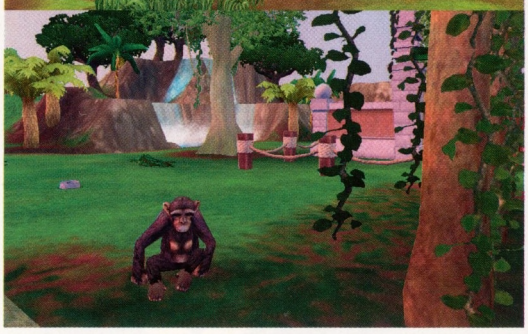
TĚŠÍME SE NA

3D ZOO
Nechce se vám trmácet se po skutečné zoo? Zkuste tuhle variantu, budete to skoro stejné.

STAVĚNÍ
Nové stavěcí možnosti umožní vytvořit skutečně libovolné podoby zoo.

SANDBOX MÓD
Nechcete sledovat samé grafy, platy zaměstnanců, výše dotací, množství návštěvníků? Nemusíte, v tomto módu si se spoustou peněz můžete v klidu dělat, co chcete.

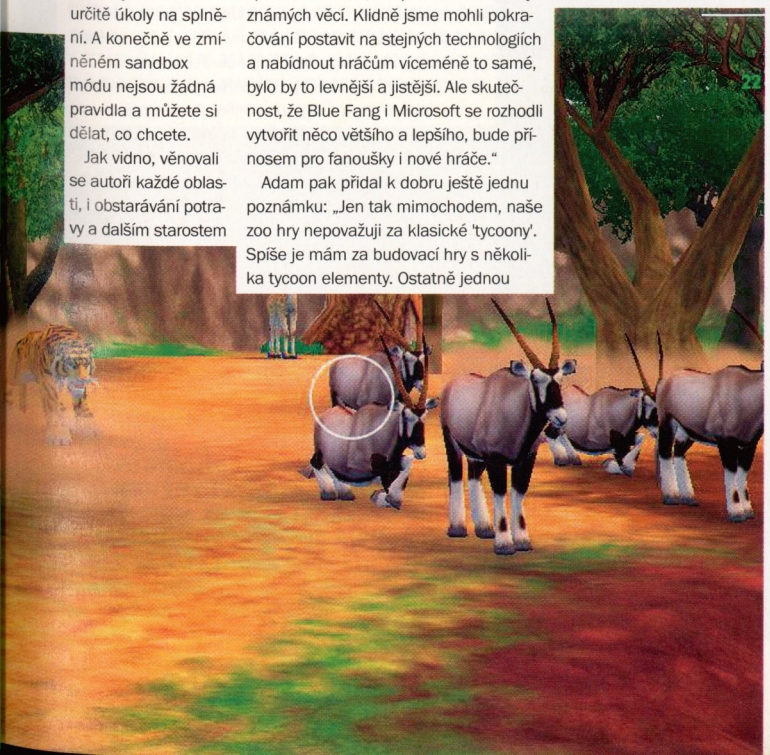




„Uvažujeme i o takových detailech, že by zvířata mohla být opravdu špinavá či nemocná, s tím ale ještě uvidíme. I tak toho budete mít na práci více než dost, protože třeba velikost map je masivnější než posledně, takže máte dost prostoru na stavbu toho nejúžasnějšího zoo na světě. Můžete si vybrat, kde vlastně zoo postavíte, možností bude spousta, včetně Antarktidy!“ V základu si můžete zvolit mezi kampaněmi, volnou hrou a sandbox módem. V kampani musíte při stavbě zoo splnit určité cíle. Více dobrodružná je volná hra, kdy máte větší míru svobody, ale stále určitě úkoly na splnění. A konečně ve zmíněném sandbox módu nejsou žádná pravidla a můžete si dělat, co chcete.

Jak vidno, věnovali se autoři každé oblasti, i obstarávání potravy a dalším starostem se zvířaty, tedy pokud si nenajmete zkušené ošetřovatele, kteří se o zvířata postarají za vás. Není divu, že členové týmu navštívili spoustu zoologických zahrad a hovořili tam s jejich řediteli a ošetřovateli, aby se co nejvíce přiblížili skutečnému zážitku. Nemluvě o množství nastudovaných knih a webových stránek. „Celou dobu při tvorbě Zoo Tycoon 1 jsme se obávali, že na stejném tématu dělá i někdo jiný. Věděli jsme, že to je skvělý koncept, a tak nám bylo divné, že se o jeho zpracování ještě nikdo nepokusil. Po dokončení hry jsme mluvili s vývojáři z jiných společností, někteří měli stejný nápad, ale z různých důvodů jej nikdy nerealizovali. Těm, kteří první díl hráli, nabídne Zoo Tycoon 2 spoustu novinek, ale přitom i dostatek již známých věcí. Klidně jsme mohli pokračování postavit na stejných technologiích a nabídnout hráčům víceméně to samé, bylo by to levnější a jistější. Ale skutečnost, že Blue Fang i Microsoft se rozhodli vytvořit něco většího a lepšího, bude přínosem pro fanoušky i nové hráče.“

Adam pak přidal k dobru ještě jednu poznámku: „Jen tak mimochodem, naše zoo hry nepovažuji za klasické 'tycoony'. Spíše je mám za budovací hry s několika tycoon elementy. Ostatně jednou z nových věcí u Zoo Tycoon 2 byla snaha přidáním stavěcího aspektu nabídnout větší rozmanitost, byť managementová stránka zůstala. Čili pokud se nechcete nijak starat o peníze, žádný problém, a naopak pokud jste skutečnými tycoon fandy a chcete všechno, i tuhle možnost zde máte. Vybalancování obojího bylo celkem náročné, ale myslíme si, že se nám to povedlo.“ A my, stejně jako miliony fanoušků prvního dílu a jeho datadisků, v to doufáme. – ***Derek dela Fuente***



PLACENÁ INZERCE

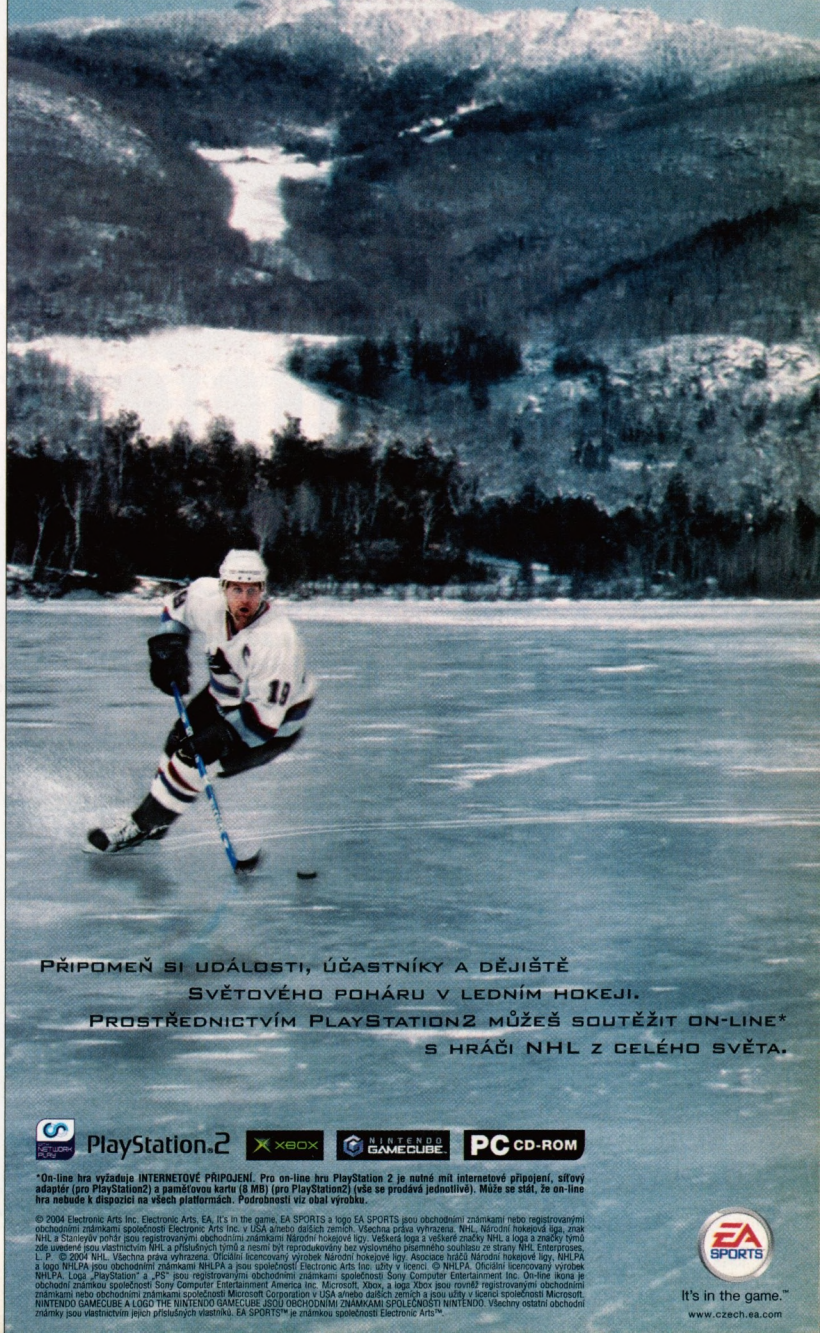
WORLD CUP OF HOCKEY 2004

VYTVOŘ PROSTOR.
STVOŘ VÍTĚZE.

VE VÍRU SOUBOJE HOKEJOVÝCH TITÁNŮ SI NEJLEPŠÍ HRÁČI VYTVÁŘEJÍ PROSTOR KE SKÓROVÁNÍ.

SYSTÉM KONTROLY VOLNÉ HRY V NHL 2005 TI UMOŽNÍ TOTÉŽ.

NASAĎ ONE-TIMER, JDI RAZANTNĚ DO ÚNIKU A DOŽADUJ SE POMOCI, ABYS MOHL CESTU VYČISTIT STISKNUTÍM TLAČÍTKA.



PŘIPOMEŇ SI UDÁLOSTI, ÚČASTNÍKY A DĚJIŠTĚ SVĚTOVÉHO POHÁRU V LEDNÍM HOKEJI. PROSTŘEDNICTVÍM PLAYSTATION2 MŮŽEŠ SOUTĚŽIT ON-LINE* S HRÁČI NHL Z CELÉHO SVĚTA.

PlayStation.2 XBOX NINTENDO GAMECUBE PC CD-ROM

*On-line hra vyžaduje INTERNETOVÉ PŘIPOJENÍ. Pro on-line hru PlayStation 2 je nutné mít internetové připojení, síťový adaptér (pro PlayStation2) a paměťovou kartu (8 MB) (pro PlayStation2) (vše se prodává jednotlivě). Může se stát, že on-line hra nebude k dispozici na všech platformách. Podrobnosti viz obal výrobku.

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, it's in the game, EA SPORTS a logo EA SPORTS jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami společnosti Electronic Arts Inc. v USA a/nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. NHL, Národní hokejová liga, znak NHL a Stanleyův pohár jsou registrovanými obchodními známkami Národní hokejové ligy. Veškerá loga a veškeré značky NHL a loga a značky týmů zde uvedené jsou vlastnictvím NHL a příslušných týmů a nesmí být reprodukovány bez výslovného písemného souhlasu ze strany NHL Enterprises, L. P. © 2004 NHL. Všechna práva vyhrazena. Oficiální licencovaný výrobek Národní hokejové ligy. Asociace hráčů Národní hokejové ligy, NHLPA a logo NHLPA jsou obchodními známkami NHLPA a jsou společností Electronic Arts Inc. užity v licenci. © NHLPA. Oficiální licencovaný výrobek NHLPA. Loga „PlayStation“ a „PS“ jsou registrovanými obchodními známkami společnosti Sony Computer Entertainment Inc. On-line ikona je obchodní známkou společnosti Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, a loga Xbox jsou rovněž registrovanými obchodními známkami nebo obchodními známkami společnosti Microsoft Corporation v USA a/nebo dalších zemích a jsou užity v licenci společnosti Microsoft. NINTENDO GAMECUBE A LOGO THE NINTENDO GAMECUBE JSOU OBCHODNÍMI ZNÁMKAMI SPOLEČNOSTI NINTENDO. Všechny ostatní obchodní známky jsou vlastnictvím jejich příslušných vlastníků. EA SPORTS™ je známkou společnosti Electronic Arts™.

EA SPORTS
It's in the game.™
www.czech.ea.com

Piotr Krzywonosjuk & Tannhauser Gate

POLSKÉ STUDIO TANNHAUSER GATE MOMENTÁLNĚ FINIŠUJE S PRACEMI NA RPGČKU THE ROOTS, O JEHOŽ VYDÁNÍ SE MÁ POSTARAT CENEGA PUBLISHING. MY JSME MĚLI MOŽNOST VYZPOVÍDAT PIOTRA KRZYWONOSIUKA, HLAVNÍHO PRODUCENTA SPOLEČNOSTI. ŘEČ BUDE NEJEN O THE ROOTS, ALE TAKÉ O SAMOTNÉ SPOLEČNOSTI A JEJÍCH MINULÝCH I BUDOUCÍCH PROJEKTECH.

V POČÁTCÍCH VAŠÍ ČINNOSTI JSTE SE ZAMĚŘOVALI POUZE NA POČÍTAČOVOU GRAFIKU. JAK SE TO STANE, ŽE TÉMĚŘ KAŽDÁ PODOBNÁ SPOLEČNOST SE DŘÍVE ČI POZDĚJI VYDÁ TAKÉ NA POLE POČÍTAČOVÝCH HER? Já osobně o dalších podobných společnostech nevím, ale můžu vám říct, jak se to stalo v našem případě. Původně jsme byli grafické studio a chtěli jsme udělat celovečerní snímek jménem Exodus. Po několika měsících příprav jsme se museli nějak vypořádat s tím, že nám chybí sponzor. Takže jsme bohužel museli celý ten nápad opustit a shodou okolností právě v té době Square vydali svůj film Final Fantasy: The Spirits Within. Každopádně, rozhodli jsme se, že využijeme toho, co zbylo po Exodu, a vytvoříme hru. Měli jsme prostředí, příběh, svět, rasy, jména postav, bestiář a tak dále. Všechno to bylo vytvořené pro film, takže proč to nezahrnout do hry? Tak vznikla Mimesis Online, naše online hra. Tím jsme se dostali tam, kde jsme teď. Takže myslím, že k tomu, abychom se stali herní společností, notně přispěla vize tvorby něčeho hodného pozornosti, něčeho unikátního.

CO VŠECHNO JE TEDY POTŘEBA K TOMU, ABYSTE MOHLI ODSTARTOVAT SVOU VLASTNÍ HERNÍ SPOLEČNOST? Je tady pár věcí, které budete potřebovat. Hodila by se kancelář, nebo alespoň pár místností, kde může váš tým pracovat. Budete potřebovat PCčka a spoustu nástrojů. V neposlední řadě budou potřeba také talentovaní lidé, kteří pro vás budou pracovat. Mimochodem, právě tady obvykle nastávají problémy. V každém případě potřebujete programátory, výtvarníky, grafiky, stejně jako management. Tiskový mluvčí by se také hodil – budete potřebovat být slyšet. Pokud si to nedokážete ošéfovat sami, budete také potřebovat někoho, kdo se postará o kontakt s vydavateli, vypracovávání návrhů, smlouvání kontraktů a tak dále. Už jsem se zmínil o vizi, nápadu na hru, nebo ne? Nezapomněl jsem na nic? Ach ano. Peníze, budete potřebovat peníze. Alespoň tolik, abyste dokázali připravit technologické demo vaší hry. To by mohlo stačit na to, aby přilákalo vydavatele, který by pak zajistil další financování až do dokončení hry.

JSTE JEDINÁ VÝVOJÁŘSKÁ SPOLEČNOST ZE STŘEDNÍ EVROPY, CO ZNÁM, KTERÁ SE ODVÁŽILA PODNIKNOUT OŠIDNÉ DOBRODRUŽSTVÍ JMÉNEM MMORPG. NEBÁLI JSTE SE MOŽNÉHO NEÚSPĚCHU A Z TOHO PLYNOUCÍ CITELNÉ FINANČNÍ ZTRÁTY? Jasně že báli! Když jsme s projektem Mimesis Online začali, bylo na trhu jen velmi málo masivně multiplayerových online her. >

VIDĚL JSEM VĚCI, KTERÝM BYSTE VY LIDÉ NEVĚŘILI.

> Nikdo doopravdy nevěděl, jakým směrem se vydat. Troufám si říct, že jsme byli mezi průkopníky. V té době jsme ještě neměli skoro žádné zkušenosti s herním vývojem. To je možná důvod, proč jsme si mysleli, že dokážeme udělat zcela výjimečné MMORPG ❸. Ale teď vážně, měli jsme pár es v rukávě, která nám umožnila mít sen o vývoji MMORPG a ten sen si nakonec i vyplnit. Co je nejdůležitější, měli jsme vynikající lidi a většina z nich u nás stále pracuje. Jádro týmu se v průběhu let příliš nezměnilo. Ti lidi jsou jedni z nejpracovitějších, nejodhodlanějších lidí, které jsem kdy měl tu čest znát. Klaním se jejich odvaze a odevzdání; doufám, že s nimi budu moct pracovat i na dalších projektech. Brzy poté, co jsme začali, se tým značně rozrostl. Dokázali jsme zajistit dlouhodobé financování, a tak jsme byli schopni pokrýt produkční náklady. To sice zvýšilo riziko, ale když se to vezme kolem a kolem, věci se pro nás vyvinuly dobře.

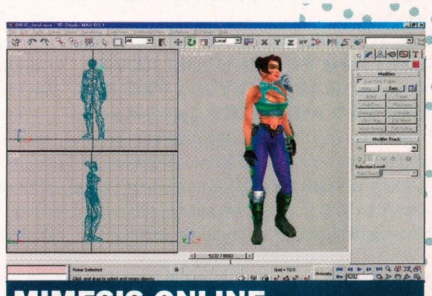
JAKÉ JSOU V SOUČASNÉ DOBĚ V POLSKU PODMÍNKY PRO TO MÍT VÝVOJÁŘSKOU SPOLEČNOST? EXISTUJÍ NĚJAKÉ ZÁSADNÍ PROBLÉMY? Ne, nejsou tu žádné exkluzivní problémy, které by se vztahovaly pouze na společnosti vyvíjející hry. Prostě jen „standardní" problémy. Byrokracie je v Polsku poměrně bujná a může některé lidi úspěšně odradit od (jakéhokoliv) podnikání. Daně jsou také velmi vysoké. To je zcela jasně problém pro všechny oblasti podnikání v Polsku.

FIRMA TANNHAUSER GATE VZNIKLA V ROCE 1998. ALE OD TÉ DOBY JSTE NEVYDALI ŽÁDNÝ TITUL VYJMA MIMESIS ONLINE. JAK JSTE DOKÁZALI VE SVÝCH ZAMĚSTNANCÍCH UDRŽET VÍRU (A PRAVIDELNĚ JIM PLATIT)? Finance byly u nás vždy poměrně stabilní položkou, takže jsme se naštěstí tímhle problémem nemuseli zabývat. Víra jde ruku v ruce s odevzdáním a každý z našich zaměstnanců dal do našich projektů pořádný kus svého srdce. Lidé jsou tady pro tvorbu her velice zapálení, práce je pro ně samozřejmě na prvním místě, ale zároveň je to i potěšení. Nechápejte mě špatně. Někdy je to pořádně těžká a svízelná práce; lidé někdy bývají frustrovaní nebo unavení. Ovšem na druhou stranu, vývoj je velmi obohacující a to je to, co dává lidem motivaci.

JAKÁ BYLA TA NEJCENNĚJŠÍ ZKUŠENOST, KTEROU JSTE ZÍSKALI BĚHEM VÝVOJE MIMESIS ONLINE? Není možné jmenovat jednu jedinou věc a nazvat ji nejcennější. Byly to více než čtyři roky vývoje! ❸ Získali jsme a naučili se díky Mimesis Online opravdu mnoho. Myslím, že dvě hlavní věci, které lze ocenit, jsou: tým a zkušenosti. Jinými slovy, díky Mimesis jsme získali oddaný tým velkých talentů, z nichž mnozí už v tomto průmyslu pracují přes pět let. Jen málo věcí může tohle přebít.

A JAKÝ JE VLASTNĚ SOUČASNÝ STAV MIMESIS ONLINE? V roce 2002 jsme začali pracovat na nějakých modifikacích hry. Změnili jsme barevné schéma, přepracovali ovládací rozhraní a systém soubojů, přidali guildy a systém kontroly terénu, to je jen několik příkladů. Nová verze hry zvaná MO v1.5 je momentálně ve fázi betatestování.

VAŠE CHYSTANÁ HRA THE ROOTS VYPADÁ JAKO MIX JAPONSKÝCH RPGČKEK S KLASICKÝM EVROPSKÝM PŘÍSTUPEM K TOMUTO ŽÁNRU. ODKUD JSTE ČERPALI INSPIRACI? Skutečně, The Roots míchá některé prvky japonských RPG s poměrně zřetelným evropským přístupem. Vždycky jsme měli rádi hry jako Final Fantasy, Grandia nebo Wild Arms. Tyhle a ještě několik dalších kousků nás inspirovaly. Ale téměř stejně nás ovlivnily některé méně známé keltské legendy, které měly na herní linii i některé hráčské questy také vliv. A nakonec by se myslím hodil také komentář k výtvarné stránce The Roots. Náš plán byl stvořit atraktivní a unikátní hru, která vizuálně vychází z anime stylu, stejně jako z evropských kulturních prvků. Chtěli jsme ukázat chutný mix kultur a období, který by byl skutečně jedinečný a na druhou stranu rozpoznatelný. Herní svět se skládá z velmi odlišných zemí (které někdy dokonce ostře kontrastují) v ohledu na kulturu, klima >



MIMESIS ONLINE A TECHNOLOGIE ZA NÍ

Mimesis Online byl úplně první projekt studia Tannhauser Gate. Právě na něm si vývojáři natrénovali všechny dovednosti, techniky a fígle, které využívají také při práci na The Roots. Mimo jiné vznikly také tři základní technologické kameny jejich společnosti – program The Creator a jeho součásti Logic Engine a 3D Reality Engine, na nichž stavěji i své další projekty. The Creator slouží k vytváření komplexních herních světů, můžete je vymodelovat, naskriptovat a objekty v nich vzájemně propojit do logických celků. Logic Engine je srdcem celého systému, zajišťuje vlastní herní možnosti a fyzikální zákonitosti uvnitř světa. 3D Reality Engine je prý chloubou celého vývojářského týmu. Umožňuje zobrazovat herní svět podle nejaktuálnějších grafických měřítek, včetně velice detailních postav. Dalšími součástmi sady vývojových nástrojů studia je modul pro umělou inteligenci a komunikační modul. Podrobnější informace naleznete na oficiálních stránkách **www.thgate.com** nebo **www.mimesisonline.com**. ×

INSPIRACE VE FILMU BLADE RUNNER

V závěru rozhovoru se Piotr v souvislosti s názvem společnosti zmiňuje také o legendárním proslovu jednoho z replikantů ve filmu Blade Runner. Tím replikantem nebyl nikdo jiný než Roy Batty (Rutger Hauer), vůdčí postava party uprchlých androidů, kterým se podařilo dostat na Zemi. Na konci filmu, po zběsilé honičce s hlavním hrdinou Rickem Deckardem (Harrison Ford), pronáší Batty tato slavná slova: „I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhauser gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die." (Viděl jsem věci, kterým byste vy lidé nevěřili. Viděl jsem útočící lodě planout na okrajích Orionu. Sledoval jsem zářivé paprsky zbraní okolo Tannhauserovy brány. Všechny tyhle momenty budou ztraceny v čase jako slzy v dešti. Je čas zemřít.) Podle mnoha fanoušků jde o jeden z nejlepších momentů filmu, zejména díky skvělému hereckému výkonu Rutgera Hauera. ×

> a historii, a je díky tomu opravdu rozmanitý, na druhé straně však stále dobře drží při sobě jako koherentní celek. Odvážím se říct, že se nám podařilo přijít s velmi originálním stylem.

JAK DLOUHO UŽ SE NA THE ROOTS PRACUJE A JAKÝ JE V SOUČASNÉ DOBĚ STAV TOHOTO PROJEKTU? Brzy to budou dva roky, co jsme začali vývoj PC verze, a před deseti měsíci jsme souběžně začali pracovat také na Xboxové verzi. Obě verze jsou momentálně ve stejné pre-alpha fázi. Titul The Roots by měl vyjít v únoru 2005.

HRU THE ROOTS ČEKÁ VYDÁNÍ VE VERZI PRO PC I KONZOLI XBOX. CO MÁTE RADĚJI, VÝVOJ PRO PC NEBO PRO KONZOLE? Abych řekl pravdu, ani jedno. ... Jen žertuji! ❶ Obě platformy mají svá pro i proti. Konzole má jednu obrovskou výhodu, a to jasně dané hardwarové specifikace. Každý Xbox je stejný, používá stejný grafický čip, objem paměti, atd. Už se nemusíte starat o ty stovky grafických čipsetů, co jsou na trhu, nespočet hardwarových konfigurací, operačních systémů, verzí DirectX, ovladačů atd. V tomhle ohledu je vývoj pro konzole poněkud jednodušší. Na druhou stranu je zřejmé, že PC bude (většinou) mnohem vyspělejší nežli konzole. Výsledkem je lepší vizuální podívaná, nádherné a detailní levely, pokročilejší speciální efekty, realistická voda, mraky a mnoho dalšího. Tohle všechno a mnohem víc je na PC možné, zatímco konzole prostě nejsou tak výkonné, aby některé efekty zvládly. Ale to nedělá vývoj pro PC o nic lehčí, že? Co víc, vývoj pro konzole ovlivňuje také samotný herní design, a to hned v několika ohledech. Musíte pamatovat na to, že všechny hry na konzolích se ovládají pomocí gamepadu, nikoliv složité klávesnice.

Pro vývojáře je pak skutečnou výzvou přijít s takovou herní mechanikou a hratelností, která hru neshodí. Obě platformy mají svá pro a proti a záleží na vývojářích, zda se s nimi dokáží vyrovnat nebo ne. Nám přijde vývoj her pro Xbox poměrně bezproblémový, což ještě nutně nemusí znamenat, že snadný. Ať tak či tak, těšíme se, že budeme mít možnost vyvíjet hry pro různé platformy. Až dosud jsme měli zkušenost s PC, Xboxem a N-Gage. Doufáme, že si budeme moct brzy sednout také k SDK (softwarové vývojové prostředí) od Sony a možná i Nintenda. A nesmím zapomenout se zmínit, že velmi bedlivě očekáváme příchod další generace konzolí. Na ty taky dojde řada ❶.

PŘIPRAVUJETE NĚJAKÉ DALŠÍ PROJEKTY? JAKÉ MÁTE PLÁNY DO BUDOUCNA? Částečně jsem odpověděl už v minulé otázce. Chceme vstoupit na platformu PlayStation 2 a velmi se zajímáme o další generaci konzolí. A ano, jak se vývoj projektu The Roots blíží ke konci, připravujeme další projekty, které přijdou po něm. Doufám, že o nich budu moct podrobněji mluvit tak za dva za tři měsíce.

HERNÍ SVĚT JE DNESKA PLNÝ NEJRŮZNĚJŠÍCH POKRAČOVÁNÍ ČI LICENCÍ A DŮLEŽITOST POJMU „ORIGINALITA", ZDÁ SE, POMALU ALE JISTĚ BLEDNE. JAKÝ MÁŠ NA TUHLE SITUACI NÁZOR? Ten takzvaný „nedostatek originality" je skutečně jedním z nejoblíbenějších mediálních témat. Nelze nepostřehnout, že největší herní společnosti vzdávají jakoukoliv snahu po hledání originálních a jedinečných titulů ve prospěch produkce dalších a dalších pokračování, konverzí, add-onů atd. Společnosti mají obvykle jednu nebo více značek, do kterých investují mnohem raději, než aby podstupovaly velký risk s vrážením peněz do zcela nového nápadu. Jako pěkný příklad může posloužit seznam nejočekávanějších her posledních měsíců – Halo 2, Doom 3, Half-Life 2, Metroid Prime 2, GTA: San Andreas, Grand Turismo 4. Všechno jsou to pokračování, ale na druhou stranu také výtečné hry (nebo si alespoň nedokážu představit, jak by kterákoliv z těch her mohla zklamat). A jak to vidím já, nedá se tak jednoduše říct, co se vlastně v oblasti počítačových her momentálně odehrává. Možná, že ten nedostatek originality vyrovnává vysoká kvalita? Tohle by mohlo být jedno z vysvětlení, alespoň dokud předpokládáme, že originalita a vysoká kvalita nemůžou existovat vedle sebe. Což, jak věřím, možné je. Ale zpátky k tématu.

Přestože hráči rádi říkají, že chtějí nové nápady, jedinečné hry s revoluční hratelností a tak dále, každý si koupí pokračování hry, která jej bavila v minulosti. A co je nejdůležitější, jen málo z nich toho bude litovat. Co by měli herní vydavatelé dělat? Měli by vývoj pokračování zatnout? To si nemyslím. Já osobně opravdu věřím, že je to dokonale v pořádku, a většinu

z těch her, které jsem vyjmenoval výše, si určitě koupím, protože jsem MILOVAL původní díly. Prostě na tom není nic špatného, alespoň podle mého názoru. Problém nastává, když je složité najít vydavatele pro váš inovativní herní koncept.

Nebo když je vaše pro originalitu vysoce ceněná hra odmítnuta prodejci s tím, že už na ni v regálech nezbývá místo – regály jsou plné značek, pokračování a titulů od Electronic Arts. Tohle skutečně je špatné a pro herní průmysl nezdravé. Nesnáším, když čas od času zjistím, že vynikající nápad byl zadupán do země jenom proto, že šlo o, jak oni říkají, „okrajový produkt", že pro něj neexistuje trh a tak dále. Takové věci se stávají každý den a jen Bůh ví, kolik vynikajících her takhle skončilo.

NÁZEV TANNHAUSER GATE MI NEDÁ NEVZPOMENOUT SI NA SLAVNÝ FILM BLADE RUNNER. LÍBILA SE VÁM PŮVODNÍ NOVELA, POTAŽMO SAMOTNÝ FILM? Jasně ❶. Spousta lidí v Tannhauser Gate, obzvlášť zakladatelé, jsou oddanými fanoušky tohoto filmu. Název společnosti byl odvozen od slavného proslovu Rutgera Hauera, který hrál vůdčího replikanta ve filmu. Oblíbenost tohoto snímku je tady natolik důležitá, že každý potenciální zaměstnanec musí při prvním pohovoru zodpovědět i několik otázek na toto téma ❶. No dobře, tyhle znalosti nejsou nutné a já si jen dělám srandu. Ale pokud byste nás chtěli hned při pohovoru opravdu zaujmout, tak se naučte pěkně od srdce pár citací z filmu ❶.

KTERÉ FILMY ZA POSLEDNÍCH DESET LET VE VÁS ZANECHALY NEJVĚTŠÍ DOJEM? CHTĚLI BYSTE NĚKDY PRACOVAT NA FILMOVÉ LICENCI? Vlastně je jich spousta. Mezi jinými jsou pro nás myslím nejdůležitější snímky Ghost in the Shell, Cowboy Bebop a Akira. Asi jste si všimli, že jde o anime snímky a, naneštěstí, podle všech už jsou vyvíjeny hry. Byla by to ovšem skutečná výzva a zároveň radost mít možnost pracovat na některém z výše uvedených titulů. Považujeme svět kyberpunku za ideální pro využití ve hrách. Snad jednoho dne budeme mít šanci na nějaké takové hře pracovat; už se na to moc těšíme! ❶ – *Jan Horčík*

VIDĚL JSEM **ÚTOČÍCÍ LODĚ PLANOUT** NA OKRAJÍCH ORIONU.

JAK VYHRÁT POČÍTAČOVOU UČEBNU?

Odpověď je jednoduchá. Zúčastnit se soutěže, kterou vyhlásil Seznam.cz, nejnavštěvovanější portál českého internetu. Soutěž se koná za podpory MŠMT a je určena třídním kolektivům 2. stupně ZŠ a odpovídajícím ročníkům víceletých gymnázií. Cílem soutěže je podpořit rozvoj počítačové gramotnosti. Ta je dnes pevnou součástí všeobecného vzdělání.

Kdy: Soutěž se koná od 1.10. do poloviny prosince 2004.

Jak: Děti budou odpovídat na otázky. Rozsah sahá od kultury, přes přírodní vědy, historii až ke sportu. Snahou je, aby se děti naučily cíleně vyhledávat informace na internetu, který je informační encyklopedií bez hranic.

Kdo: Soutěžit mohou třídní kolektivy 2. stupně ZŠ a odpovídající ročníky víceletých gymnázií. Naučit děti spolupracovat byl jeden z důvodů, proč není soutěž vypsána pro jednotlivce, ale pro třídní kolektivy. Děti si během soutěže mohou všimnout, že každý v kolektivu je odborníkem na něco jiného, že každý jedinec může mít pro kolektiv svou cenu a že různorodost je předností.

Průběh: Děti musí stránky o soutěži průběžně sledovat, protože se tam budou objevovat stále nové otázky, stejně jako průběžné hodnocení. Pokud se někdo o soutěži dozví později, může se přihlásit dodatečně. Může tak uspět v dílčím vyhodnocení, ale v tom celkovém budou mít náskok ti, kteří se soutěže zúčastní od začátku.

Ceny: V závěru soutěže bude vyhodnocen nejlepší ze všech kolektivů, který kromě drobných dárků vyhraje pro svoji školu 20 počítačů střední třídy. Vítězná třída navíc získá zájezd a možnost prezentovat se na TV Óčko. V době trvání soutěže proběhnou 3 dílčí vyhodnocení, ve kterých budou oceněny nejlepší kolektivy podle ročníků. Výherci dostanou drobné věcné dárky: knihy, předplatné časopisů, CD nosiče... Odměny dostanou vždy všichni žáci ve vítězné třídě.

Kde: Informace o soutěži, včetně pravidel naleznou děti i jejich pedagogové na www.najdi.seznam.cz Tam bude umístěna i přihláška, kterou musí třídní kolektiv vyplnit.

Najdi co neznáš!

SEZNAM.CZ

VYHRAJ:

pro svoji školu počítačovou učebnu!
pro svoji třídu skvělé prázdniny!
a další prima ceny!

WWW.NAJDI.SEZNAM.CZ

Vědomostní soutěž pro kolektivy 2. stupňů základních škol a gymnázií.

(ilustrační fotografie)

www.seznam.cz

... najdu tam, co neznám!

GENERÁLNÍ PARTNER FUJITSU SIEMENS COMPUTERS

MEDIÁLNÍ PARTNEŘI ÓČKO HUDEBNÍ TV HOLLYWOOD CLASSIC ENTERTAINMENT počítač pro každého abc LEVEL

VÝROBCE > CREATIVE ASSEMBLY **DISTRIBUTOR** > CENEGA **MINIMUM** > CPU 1GHZ, 256 MB RAM, 3D 64 MB **DOPORUČENO** > CPU 800, 128 MB RAM, 3D 32 MB **WEB** > WWW.TOTALWAR.COM/GAME/ **LOKALIZACE** > MANUÁL

rome: total war

UPOZORNĚNÍ PŘEDEM

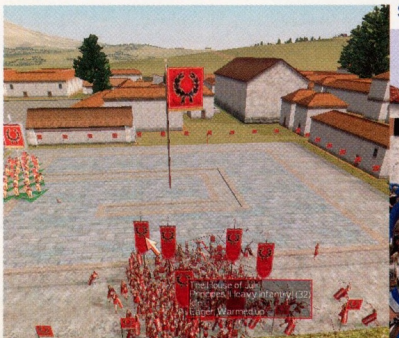
Následující alternativní historie je zcela alternativní.*) Římané™ je trademark SPQR (510BC-23BC). Hannibal Ante Portas™ je registrovaná ochranná známka jistého neznámého římského vojáka, který poprvé ve svém životě uzřel válečné slony. Super-Dee-Duper™ je registrovaná ochranná známka Microsoft Corporation. ×

*) Alternativní znamená, že se mohla stát, anebo se také stát nemusela.

Je rok 75 před naším letopočtem a nad planinou zapadá slunce. V římském ležení sedí u stolu triumvirové Lupus Magnus, Andreios Minor a Rigor Mortis. Lupus Magnus a Andreios Minor hrají deskovou hru Scipio's Hannibal Ante Portas od Lupus Albus. Praporce těžce vlají ve větru a váleční psi v táboře si lízají rány – prostě běžný večer po ne úplně vyhrané starověké bitvě. Svalnatí legionáři si navzájem natírají urostlá těla olivovým olejem a tvrdí, že to je kvůli léčení ran. Lupus Magnus i Andreios Minor hrají, přemýšlejí a mlčí. Rigor Mortis mlčí také – je totiž mrtev. Jenom zocelení a drsní centurioni výskají a u ohnišť hrají hru „Na Meresjeva". Zdá se, že Lupus Magnus je velmi zachmuřen.

Andreios Minor: Proč ten smutek? Další bitva ráno určitě vyjde – a u Jupitera, nepřátelé budou poraženi! Jsme přece Římané, synové Marta!
Lupus Magnus: Neříkal TOHLE dnes ráno Rigor Mortis?!
Andreios Minor: Říkal.
Lupus Magnus: Vidíš – a teď neříká nic. To bylo pořád řečí: „Půjdu v čele svých vojsk, půjdu v čele svých vojsk!" A šel a šel, až pošel.
Andreios Minor: Nevadí, tak ho zítra v čele necháme nést. Se štítem, anebo na štítě – jaký je v tom rozdíl?
Lupus Magnus: Alespoň se za ním bude moci někdo krýt. Ale já do útoku nejdu! Budu generál moderní doby, schovám se pěkně tady a budu velet pomocí informačních holubů. Ti budou nosit prsty ukazující směr útoku.
Andreios Minor: Prsty?!
Lupus Magnus: Jasně, nikdy jsi neslyšel o konceptu digitálního bojiště? Digitus sem, digitus tam – ty jsi v pohodě a propíchnou někoho jiného.
Andreios Minor: To není přiliš statečné. Nejsi dobrý voják. Co na to senát?

Lupus Magnus: Kdybych nevisel tolik prachů za výstavbu akvaduktu, tak se sem neženu. Ale manželka ho chtěla s modrýma asyrskýma kachličkama, tak co jsem měl dělat? To nějaké peníze stojí. Jsem tu jen proto, že mi chlapi ze SPQR nabídli peníze za vítězství.



VERDIKT

Screenshoty vypadají fantasticky a je malý zázrak, že se stovky starověkých bojovníků na obrazovce pohybují stejně svižně jako Germáni v Teutonburském lese. Hratelnost je ale spíše klasická, jsou zde některé podivnosti a ovládání je tradičně nepřehledné.

DEMODVDLEVEL 117

JINÁ VOLBA

MEDIEVAL: TOTAL WAR : LEVEL | 92 : Minulý díl série se velmi povedl, sice nenabízí tak úžasně vypadající 3D bitvy, naopak desková strategie je v něm mnohem přehlednější.

KNIGHTS OF HONOR : LEVEL | 117 : 2D alternativa pro slabší počítače, stejně jako Medieval je ve středověkém prostředí. Neočekávaný strategický hit mimořádného stupně návykovosti...

AGAINST ROME : LEVEL | 112 : Jen velmi lehce nadprůměrná strategie, ve které nebojujete na straně Římanů, ale proti nim. Pro zaryté alternativce možná volba, pro ostatní nikoliv.

> *Andreios Minor:* Vůdce Galů má zájem o Řím. Chce ho zotročit – mně za to normálně nabídl 20 000 dinárů. Co to vzít?
Lupus Magnus: Prodat Řím cizákům není římské!
Andreios Minor: No a co? Jednou to někdo udělá. Tak proč z toho nemít zisk dneska? Uvažuj: Rigor Mortis neustále plkal o římských ctnostech a dneska už ho čeká jen římský pohřeb žehem.
Lupus Magnus: Prodat Řím Galům? Ty si opravdu myslíš, že by Římanům mohli poroučet Galové, Germáni a taková ta barbarská svoloč ze severu? Kdo ti takovou blbost nakukal?!
Andreios Minor: No, říkala mi to Pýthie v Delfách. Prý jednou Římané projedou každou válku a skončí v nějaké junii nebo tak nějak.
Lupus Magnus: Tý tak budeš něco věřit. Pořád je zkouřená! Naposledy radila Pyrrhovi, jak zvítězit. A víš, jak dopadl Pyrrhos? Flaksy na bojišti potom sbírali týden!
Andreios Minor: Nehádej se! Náhodou vyhrál. Zůstal sám, ale vyhrál. Máš blbou náladu, dej si něco k jídlu. Třeba tu... tu novinku.
Lupus Magnus: Myslíš tu hnusnou placku s pečenou zeleninou?
Andreios Minor: Ne, pizzu ne. Myslím ty vařené provázky se sýrovou strouhankou.
Lupus Magnus: Ne, já chci hamburger nebo steak, pořádné římské jídlo! Jestli budou Římané jíst tyhlety moderní blafy, tak klidně budu věřit té Pýthii. Zejtra si naděláme pořádné steaky z thráckých slonů.
Andreios Minor: Thrákové nemaji slony.
Lupus Magnus: Opravdu?! To se mi ulevilo, Super-Dee-Duper™!

Ano, zatímco dnes jsou nejhroznějšími zbraněmi atomové ponorky, tanky s kompozitními pancíři nebo fantasticky hbité letouny, byly v dobách Rome Total War nejobávanějšími zbraněmi obrněni sloni. Fungovali v podstatě jako moderní tankové svazy a rozmetávali sevřené řady nepřátel. Nemyslete si, že když v nepřátelské armádě nestály moderní zbraně, byly bitvy legračnější – naopak. Rome Total War jednoznačně ukazuje, že šlo o brutální jatka, kdy se regulérní armády napichovaly navzájem na kopí falang, prchající pěšáci byli masakrováni jezdectvem a barbarské ženy dekapitovány regulérními římskými legionáři. Ráno jste vstali, oblékli se do brnění – a večer, než jste zcela znaveni ulehli, jste museli očistit zbraně i zbroj od jater, mozků a slezin nepřátel. Řezničina v opravdovém smyslu slova!

Bitvy byly brutální a jejich zpracování v Rome Total War je famózní – zvláště když se jenom díváte a můžete si k armádám přizoomovat kamerou a nestarat se o plánování, jen se věnovat sledování fantastické řeže. Ohromná je nejen variabilita v chování vojáků, ale zvláště fakt, že vše běží výborně a plynule i na relativně slabších počítačích. Do dnešního dne jsme nikdy neviděli takové davy vojáků, kteří bojují, zabíjejí, umírají, prchají anebo masakrují jiné!

Vše je doplněno poměrně komplexní politikou, kde se zmocňujete měst, rozšiřujete je, vylepšujete, rekrutujete si nové armády, bojujete, kujete diplomatické pikle a věnujete se dalším činnostem. Zde je třeba zmínit, že většina hry (tedy ne bitvy) vypadají o velké, velké poznání hůře než screenshoty, kterými byla zaplavována preview – jádro hry, stejně jako v předchozích dílech Total War série, představuje desková strategie. Ta má poměrně komplikované rozhraní a rozhodně není pro masového hráče. Náročnější hráč tu ale objeví výbornou ekonomickou, politickou i válečnou strategii, která jasně ukazuje, že k moci nevede přímá cesta, ale spíše cesta klikatá. Neříkáme, že je vyloženě dobré být svině, ale někdy to pomáhá – alespoň krátkodobě. Možnosti jsou rozsáhlé, a tak se například můžete rozhodnout, zda dobyté město prohlásíte za součást impéria, jeho obyvatele zotročíte, anebo je prostě vyvraždíte. Politické dopady jsou podstatné – můžete se orientovat na válčení a peníze získávat plundrováním cizích měst, anebo se rozhodnete, že se budete orientovat na obchod a většinu nepřátel podplatíte. (Mimochodem, položka „úplatky" se vyskytuje jak v kolonce „Příjmy", tak „Výdaje", takže už za Říma platilo, že kdo maže, ten jede.) Můžete si od úplatného velitele koupit nepřátelské město, nebo dokonce násilím okupovat Řím, ale musíte počítat s tím, že obyvatelstvo nebude extra nadšeno, a jakmile vaše legie vytáhnou paty z města, propuknou rebelie.

Toto machiavellistické snažení je skvěle zpracováno a zahrnuje systém hrdinů či spíše postav, které můžete použít k dosažení svých cílů. Některé postavy jsou dobří vojevůdci, jiní zase vylepšují ekonomiku nebo politický vliv. Pokud se přimíchají do bitvy, mohou ji pozitivně ovlivnit, ale také mohou přijít o hlavu nebo jiný životně důležitý orgán. Je tedy na vás, které postavy kam nastrkáte a jak by měly dění ovlivňovat.

Lupus Magnus: No, už je ráno... musíme probudit vojsko a připravit ho na boj.
Andreios Minor: Ano, ale žádné žertíky. Předevčírem někdo vzbudil osádku katapultu tak, že je odpálil, když spali v nataženém vrhači. Vrátili se až v poledne...
Lupus Magnus: Generále, vzbuďte vojsko! Do řad, do linií! Vyneste před armádu Rigora Mortise, na štít s ním, ať je znovu vede do boje!
Generál: Co když upadne a někde ho ztratíme? Thrákové se ho mohou zmocnit, uříznou mu hlavu a udělají si z jeho lebky pohár na víno.
Lupus Magnus: No co? Každý den měl pod čepicí dost napito, takže žádná velká změna.
Generál: Jaký bitevní plán zvolíme pro tento den? Myslím, že bychom měli počkat, nepřítele unavit manévrováním a pak rozhodně udeřit.
Lupus Magnus: Jsme v plném počtu. Naše věc je zralá. Den ze dnů vzrůstá síla nepřítele, my, kdož jsme na vrcholu, leda klesnem. Je zákon přílivu a odlivu, jenž vládne světu. Příliv žene k štěstí. Však kdo jej promešká, ten nadosmrti se brodí strastiplně mělčinami. Teď plujeme s přílivem, a dokud proud nás žene, >

«CAESARE! MUSÍŠ **DOBÝT ŘÍM** DO **ČTYŘ MINUT** A **DVACETI VTEŘIN**, JINAK JSI **ZTRACEN**.»

„ŘÍMANÉ, JDĚTE DOMŮ!“

Jeden z nejimpozantnějších a nejfamóznějších filmů je Život Briana od Monty Pythonů, který popisuje život Kristova současníka, jenž se málem stal Mesiášem, aniž by jakkoliv chtěl. Tenhle skvost musíte vidět! Následující scéna vysvětluje, že když se chcete přidat k odbojovému hnutí a urazit okupanty, měli byste to dělat s dobrou znalostí jejich jazyka a gramatiky, jinak si naběhnete do velkých problémů! Brian má napsat na zeď paláce výzvu „Římané, běžte domů“ – a je při tom přistižen hlídkujícím římským setníkem, kterého nerozčílí ani tak odbojné poselství jako spíše hrozné chyby v něm obsažené.

Setník: Co to je?! Romanes eunt domus? „Lidé, zvaní Římané, jdou do domu?!“
Brian: Je tam: Římané, jděte domů!
Setník: Ne, není. Jak je latinsky „Říman“? Dělej!
Brian: Romanus?
Setník: To je podle..?
Brian: Anus?
Setník: 5. pád množného čísla od anus je..?
Brian: Ani?
Setník: Romani. Eunt? Co to je?
Brian: Jít.
Setník: Časuj sloveso „jít“.
Brian: Ere, eo, is, it, imus, itis, eunt.
Setník: Takže eunt je..?
Brian: 3. osoba, způsob oznamovací. Oni jdou.
Setník: Ale „Římané, jděte domů“ je rozkaz, takže musíš použít..?
Brian: Rozkazovací způsob!
Setník: Což je..?
Brian: Au, -i.
Setník: Kolik Římanů?!
Brian: Plurál, plurál, ite, ite!
Setník: Ite. Domus? První pád? „Jděte domů.“ To je pohyb vpřed, ne, chlapče?
3. pád! Dativ!
(Rozčilený setník vytahuje meč a strká ho Brianovi pod krk.)
Brian: Ne, dativ ne, dativ ne, pane! 4. pád, akuzativ! Domum, pane. Ad domum.
Setník: Ale „domus“ tedy je..?
Brian: Příslovečné určení místa.
Setník: Což je..?!
Brian: Domum.
Setník: Domum. Rozumíš?
Brian: Ano, pane!
Setník: Napiš to stokrát.
Brian: Ano, pane. Sláva Caesarovi!
Setník: Když to nebude do rána, useknu ti koule!
Brian: Ano pane, sláva Caesarovi, díky za všechno!
(Monty Python's Life of Brian)

„CO NÁM KDY DALI ŘÍMANÉ?!“

Skupina židovských bojovníků odporu se připravuje na únos Pilátovy manželky a vysvětlují si, proč jsou jejich požadavky oprávněné a jejich akce spravedlivá.

Bojovník: Jaké jsou naše požadavky?
Bojovník: Dáme Pilátovi dva dny na zhroucení římského imperialistického státu, a nebudou-li souhlasit, popravíme ji.
Bojovník: Usekneme jí hlavu?
Bojovník: Nejen hlavu. Pošleme jeden kus každou hodinu, aby si nezahrávali. A samozřejmě zdůrazníme, že za její rozsekání nesou zodpovědnost a že se nenecháme vydírat! Nechali nás vykrvácet, zmetci, vzali nám všechno! A nejen nám! I našim otcům a otcům našich otců! A otcům otců našich otců. A co nám za to všechno dali?!
Bojovník: Akvadukt?
Bojovník: Co?
Bojovník: Akvadukt?
Bojovník: Jo, to nám dali. To je pravda.
Bojovník: A kanalizaci.
Bojovník: Jo, Regi, vzpomeň si, jak naše město vypadalo.
Bojovník: Souhlasím, akvadukt a kanalizaci nám Římané dali.
Bojovník: A cesty.
Bojovník: No jo – a cesty. Cesty jsou samozřejmost. Nehledě na kanalizaci, akvadukt a cesty...
Bojovník: Zavlažování.
Bojovník: Medicínu.
Bojovník: Školství.
Bojovník: Jo, jo, správně.
Bojovník: A víno.
Bojovník: To by nám chybělo, Regi, kdyby odešli.
Bojovník: Veřejné lázně.
Bojovník: Je bezpečné v noci chodit po ulici. Umí udržet pořádek.
Bojovník: Přiznejme si, že jim jediným se to tady povedlo.
Bojovník: Dobře, kromě kanalizace, medicíny, školství, vína, pořádku, zavlažování, cest, vodovodní sítě a veřejných lázní – co pro nás kdy Římané udělali?!
Bojovník: Přinesli mír.
Bojovník: Mír?! Sklapni!
(Monty Python's Life of Brian)

> užijme ho, nebo náklad i s lodí ztratíme.*)
Andreios Minor: Jsi si jistý?
Lupus Magnus: Jasně, píše o tom ten slavný vojenský teoretik, ten Shake Spear.

Rome Total War je gigantická záležitost na dlouhé hraní. Pokud budete přesvědčeni, že máte převahu a nemusíte se starat o průběh bojů, můžete je nechat jednoduše nasimulovat, ale v řadě případů (typicky při obléhání města) převezmete kontrolu sami. Je neskutečné, kolik je zde typů nepřátel – Galové, Germáni, Parthové, Egypťané, Kartagiňané, Keltové, Řekové, Seleukovci – kromě „primárních nepřátel“ se časem odemykají i další, přičemž každý národ má svoje unikátní jednotky s unikátními vlastnostmi! Je to prostě fantastické a je nesmírně zábavné stavět ve vlastních bitvách proti sobě různě bizarní kombinace národů a zkoušet, jak by dopadlo to anebo ono. Všechny jednotky jsou navíc podrobně popsány a díky tomu získáte velmi dobrý přehled o jednotkách a taktických postupech, kterými se ve starověku vedly války.

Nutno však zmínit také některé problémy. Určité herní koncepty jsou, mírně řečeno, dost zvláštní. Například v okamžiku, kdy vstoupíte do dobývaného města, musíte buď zničit všechny jednotky, anebo udržet po určitou dobu centrální náměstí. Pokud po tuto dobu udrží náměstí nepřítel (byť by zbyl jeden jediný), bitvu prohrajete. To je naprostý nesmysl, těžko si představíme, že například Caesar uzná, že se poslední Gal bránil dobře – a odejde v čele římských legií deprimován!

Vcelku jde o vynikající starověkou válečnou hru, která nabízí obrovské možnosti ve volných bitvách a velmi slušné strategické kampaně. Nebudeme tvrdit, že jde o hru, která by nám ustřelila čelist na podlahu a že jsme ze samého nadšení snědli našeho papouška – je velmi pěkná, ale krásy bitvy si jednoduše neužijete, pokud chcete velet. Ano, určitý problém je v tom, že screenshoty a filmy ukazují hru, kterou MŮŽETE vidět, ale v zájmu zachování efektivity se na ni takhle dívat nebudete. Je vážně super pozorovat slony, kteří rozhazují řady nepřátelských vojáků, ale k čemu to je, když ve skutečnosti potřebujete mít jako generál představu o celém bojišti? Stejně se musíte kamerou vzdálit, protože minimapa je jen špatně použitelná. Ovládací rozhraní je velmi složité a ve 3D bitvách je velmi omezující například fakt, že se s kamerou nemůžete příliš vzdálit od aktivní jednotky.

Na druhou stranu jde o definitivně nejlepší simulátor starověkých bitev a těžko si dovedeme představit lepší způsob, jak by to šlo udělat, pokud má hra zůstat realtimová a 3D. Naprosto famózní je provedení jednotek a prostý fakt, že se hra hýbá i na slabších počítačích, přičemž vojáci se pohybují nesynchronizovaně, takže místo strojové monotónní animace vzniká neskutečně realistický dojem. Historické bitvy navíc dodávají hře výukovou hodnotu – ano, tohle není fantasmagorický masakr, tohle jsou realistická jatka, a až budete při hraní nadšeně vřískat, můžete zděšeným sousedům & rodičům & jiným emzákům říct, že se učíte dějepis. Je to totiž pravda!

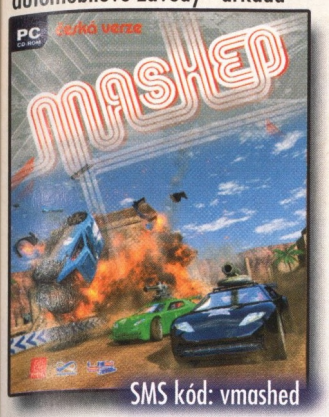
Andreios Minor: Hele, něco se děje, armáda se k nám blíží! Určitě jsme vyhráli, běží, mají radost!
Setník: Utíkejte, utíkejte, blíží se jejich sloni!!!
Lupus Magnus: Hele, neříkal jsi, že Thrákové nemají bitevní slony?
Andreios Minor: Jasně, nemají, je to nějaká blbost. Nemají slony, nemůžou je mít.
Lupus Magnus: Ty vole, zdrhej, sloni zprava!!!
Andreios Minor: Ha, ha, ha, to jsme se nasmáli...
(CRUSH!!!)
Lupus Magnus: Do pr... ne, ne, ne..! Podívejte, jsme rozumní lidé, dohodneme se..! Nezabíjejte mě, ne! Dám vám peníze, dám vám své otroky, dám vám i ženu a ten její blbej asyrsky okachličkovanej akvadukt, jen mě nechte žít!!!
(SWISSSH!)
(RELOAD...) – ***Lupus Magnus & Andreios Minor***

*) překl. E. A. Saudek

ARMÁDY **VYPADAJÍ FANTASTICKY,** ALE PŘI **POHLEDU ZBLÍZKA** SE NEDAJÍ OVLÁDAT. V POHLEDU, KDE SE **DAJÍ OVLÁDAT,** OVŠEM NIJAK **FANTASTICKY NEVYPADAJÍ.**

level INDEX 8,0

Mashed
automobilové závody - arkáda



SMS kód: vmashed

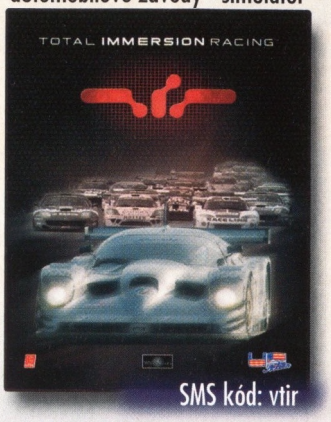
Crazy Taxi 3
šílené taxíky - arkáda

SMS kód: vctaxi3

Ford Racing 2
automobilové závody - simulátor

SMS kód: vfordr2

Total Immersion Racing
automobilové závody - simulátor



SMS kód: vtir

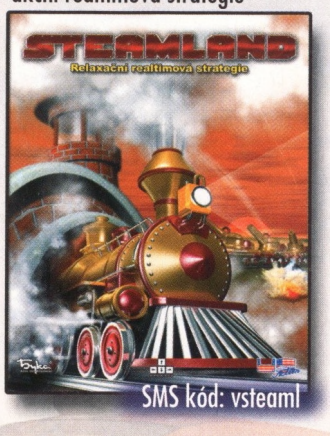
Mizerové II
akční 3D

SMS kód: vmiz2

Fair Strike
akční vrtulníky - simulátor/arkáda

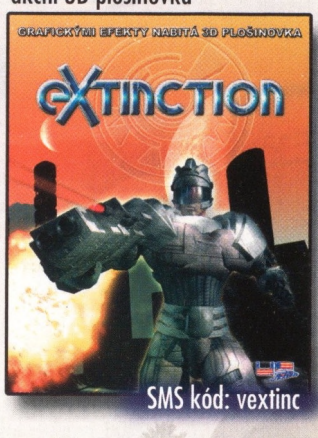
SMS kód: vfairstr

Steamland
akční realtimová strategie



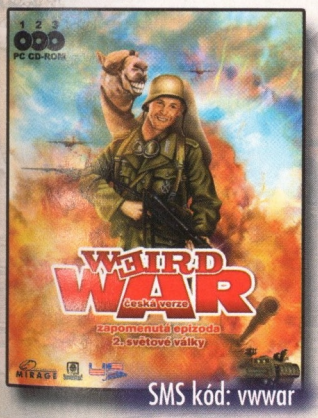
SMS kód: vsteaml

Extinction
akční 3D plošinovka



SMS kód: vextinc

Weird War
humorné RPG

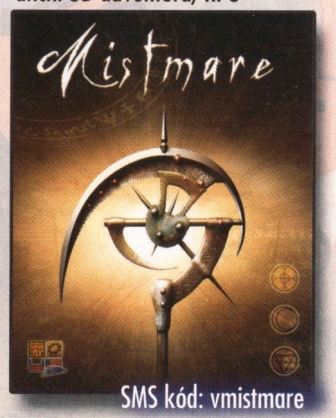


SMS kód: vwwar

Battle Mages
realtimová strategie/RPG

SMS kód: vbmages

Mistmare
akční 3D adventura/RPG

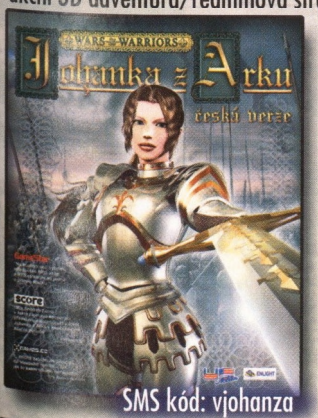


SMS kód: vmistmare

Cesta do středu Země
adventura

SMS kód: vcestadsz

Johanka z Arku
akční 3D adventura/realtimová strategie

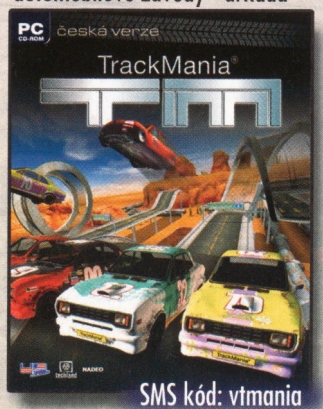


SMS kód: vjohanza

SUPER TIP!

Johanka z Arku jako první nabízí svobodu ve volbě mezi 3D akcí a realtimovou strategií. RPG prvky jako například učení úderů a získávání zkušeností jen více přidají na hratelnosti ve tvém vlastním stylu. Johančiny combo údery si zamiluješ, zvláště pak když pomocí artefaktů zvedneš sílu Johanky a ostatních vojevůdců na násobek původní síly. Obrázky ze hry a další podrobnosti najdeš na ***www.topcd.cz***!

TrackMania
automobilové závody - arkáda



SMS kód: vtmania

NOVINKA!

TrackMania jsou závodní autíčka s možností stavět si vlastní tratě. Dosažené rekordy, vlastní tratě a další zajímavosti si můžete vzájemně posílat se svými přátely. Možnost hrát přes Internet dělá z TrackManie nekonečnou zábavu. Desetinky vteřin chybějící k překonání rekordu vás doženou k šílenství. První "trackmaniaci" už jsou mezi námi na ***www.trackmania.cz***!

OBJEDNÁVKA přes SMS! NOVINKY! SKVĚLÉ HRY OD 299,- Kč!

Postup: 1. Napište SMS v následujícím tvaru: "SMS kód\příjmení\jméno\ulice a číslo\město\PSČ". V případě více položek oddělte SMS kód lomítkem. 2. Tuto zprávu odešlete na číslo +420 605 279 981 ze svého mobilu(ne z Internetu!) 3. Na uvedenou poštovní adresu přijde dobírka, kterou si můžete vyzvednout na vaší pobočce České Pošty. 4. Expedice zboží bude následující pracovní den, cena 299Kč s DPH. 5. Poštovné a balné se účtuje 60Kč k ceně objednaného zboží. 6. Storno objednávky je možné provést nejlépe před expedicí zboží, SMS zprávou na číslo +420 605 279 981 nebo telefonicky na +420 596 622 724.

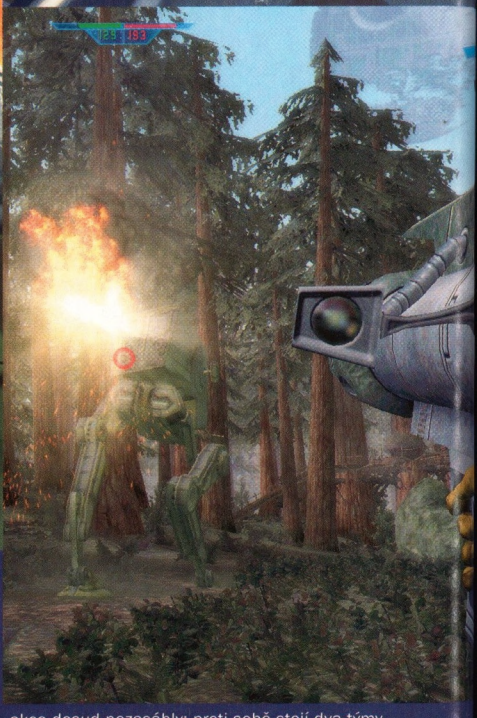
ZÍSKANÁ DATA SLOUŽÍ POUZE PRO VYŘÍZENÍ OBJEDNÁVKY A NEBUDOU VYUŽITA PRO MARKETINGOVÉ ÚČELY. Objednávky vyřizuje: US Action, s.r.o.

Hru lokalizoval a v ČR vydává: US Action, Plzeňská 466/359, Ostrava - Bělský les, 700 30, www.topcd.cz, info@topcd.cz.

Všecna práva vyhrazena.

VÝROBCE > PANDEMIC STUDIOS **DISTRIBUTOR** > CENEGA **MINIMUM** > CPU 1,5 GHZ, 256 MB RAM, 3D KARTA **DOPORUČENO** > CPU 2,7 GHZ, 1 GB RAM **WEB** > WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/BATTLEFRONT/ **LOKALIZACE** > MANUÁL **TYP HRY** > TÝMOVÁ AKCE

star wars battlefront



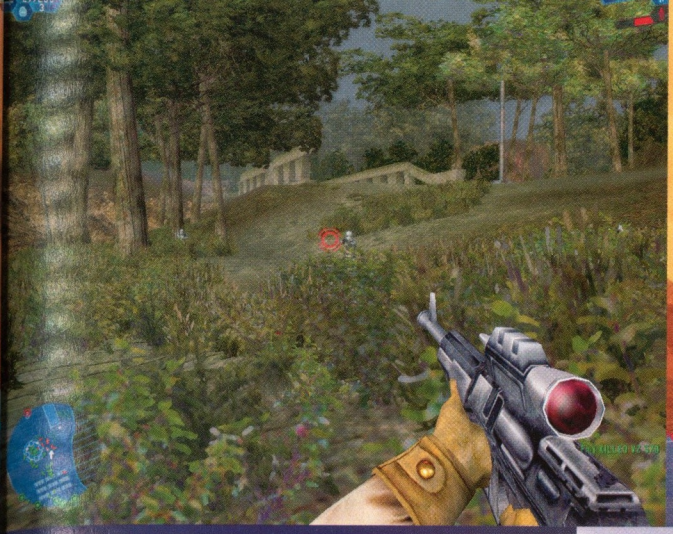
Člověk potřebuje fantazii, pohádky, které mu vynahrazují leckdy nudný, šedý, nebo vyloženě depresivní běžný svět. Děti nemusí nic řešit, Jeníček s Mařenkou jsou po ruce, ale po určité době přece jen ztratí své kouzlo. Na otázku „Co teď?“ se snaží odpovědět řada tzv. pohádek pro dospělé (a nemluvím teď o pornu 😉) – někdo rád telenovely, někdo znalostní soutěže, někdo pěvecké show, někdo Star Trek a řada lidí pro změnu Star Wars. Právě vyznavači těchto dvou velkých S spolu věčně soupeří a dohadují se o to, kdo má navrch, jenže to je naprosto zbytečné. Zatímco Star Trek je stále především sci-fi, Star Wars jsou prostě pohádka rozprostřena v tak obrovském rozsahu času a prostoru, že se někdy prostě sci-fi elementům nevyhne.

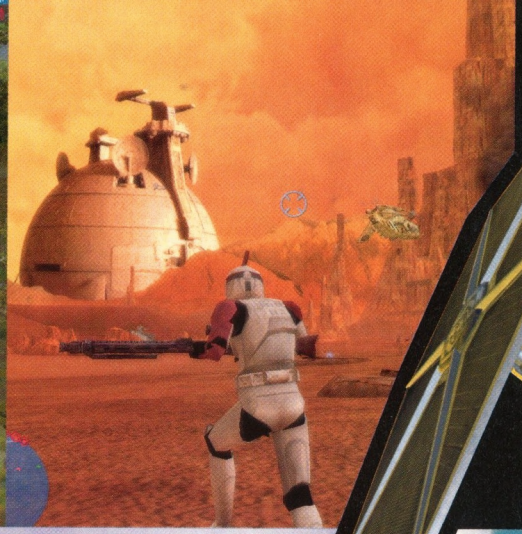
Dost úvah, fakta říkají, že Star Wars jsou především nenahraditelnou dojnou krávou na peníze a vedle filmů, komiksů, triček a hrnků na kafe v tom mají prsty (nebo spíše obě ruce) také počítačové hry. Za poslední dvě desetiletí vyšlo více než 100 her pro desítky platforem, což z Hvězdných válek činí jasně nejvyužívanější filmovou licenci. Viděli jsme vyložené odpornosti typu Rebel Assault, ale také kultovní hry jako Dark Forces, X-Wing, TIE Fighter nebo Jedi Knight. Obecně vzato vedou spíše kvalitní kousky a právě vycházející Battlefront, který zcela nepokrytě kopíruje oba Battlefieldy, se k nim naštěstí také zařadí. Hodí se v tomto momentě vzdát poklonu týmu Pandemic Studios, který přes svou relativní nezkušenost dovedl v jednom měsíci dokončit dvě zatraceně dobré hry, druhou z nich je rovněž v tomto čísle recenzovaný Full Spectrum Warrior.

Battlefront se vůbec nežinýruje sérii Battlefield kopírovat, a pokud s ní máte své zkušenosti, budete v obraze. Pro ty z vás, které tyto výborné válečné akce dosud nezasáhly: proti sobě stojí dva týmy, které začínají s určitým počtem tzv. tiketů. Ve většině případů se začíná na stejném počtu, v některých výjimkách ale má jeden tým navrch. Cílem je neskončit s nulou, na konci tým s pozitivním počtem tiketů vyhrává. Tikety je možné snižovat několika způsoby. Prvním z nich je pochopitelně zabíjení protivníkových vojáků, za každého z nich se mu odečte jeden tiket. >

VERDIKT

Pro jednoho nic moc, pro více hráčů ale úžasně zábavná akce, která představuje vítané odreagování od už trochu nudného světa skutečných válek. Ať už patříte mezi fanoušky těch Hvězdných, nebo ne, jasná volba.





JINÁ VOLBA

BATTLEFIELD 1942 > LEVEL | 93 > Starý, ale stále dobrý průkopník módu Conquest.

BATTLEFIELD VIETNAM > LEVEL | 111 > To samé v hnědo-žluto-brčálové, Battlefield funguje i v džungli.

STAR WARS: KOTOR > LEVEL | 107 > Pokud hledáte opravdu nejlepší hru ze světa SW, jste na správné adrese.

> Daleko výhodnější je ale zabírání klíčových stanovišť, kterých je na mapě většinou 5–7. Po určité době se stanoviště „přebarví" buď na zeleno, nebo na červeno podle týmu, který jej vlastní, a v případě, že jeden tým má zrovna pod kontrolou méně stanovišť než druhý, začnou mu rychle ubývat tikety. Kromě toho slouží stanoviště také jako místa pro respawn na mapě, tudíž po obsazení všech stanovišť stačí vybít zbytek nepřátelských vojáků a je hotovo. Konečně poslední metodou je plnění speciálních úkolů, které se ale nevyskytují na všech mapách. Jde například o zničení generátoru štítu nebo těžebních zařízení, které se protivníkovi počítají jako automatická stanoviště.

Zjevným vylepšením oproti Battlefieldu je možnost výběru pohledu na postavu. Jak pohled první, tak třetí osoby působí velmi dobře, hra se v něm dá bez problémů ovládat a především ani jeden z nich nepůsobí jako přídavek na poslední chvíli. Ideální je přepínat mezi nimi podle momentální situace – zatímco se sniperem je daleko lepší pohled první osoby, pokud zrovna ovládáte vojáka s jetpackem, hodí se mít větší přehled o okolí.

Na začátku hry je na výběr řada věcí. První z nich je pochopitelně strana, za kterou chcete hrát, což se netýká kampaní pro jednoho hráče. O těch si povíme za chvíli. Všechny mapy a bojové postupy jsou přejaty z filmů, a to včetně chystané třetí epizody, takže hráč může nakouknout pod pokličku připravovaného filmu. Kupříkladu v boji na Hothu je možné si vybrat, zda se hráč chce raději přidat na stranu Impéria a užít si drtivé síly AT-AT, nebo to zkusit za rebely a s pomocí kluzáků a tažných lan stroje zničit. Během války klonů na Kaminu se zase utkávají Stormtroopeři s klony několika kategorií. Díky jasné provázanosti s filmy není problém orientovat se jak v prostředí, tak v typech vojáků a bojové techniky.

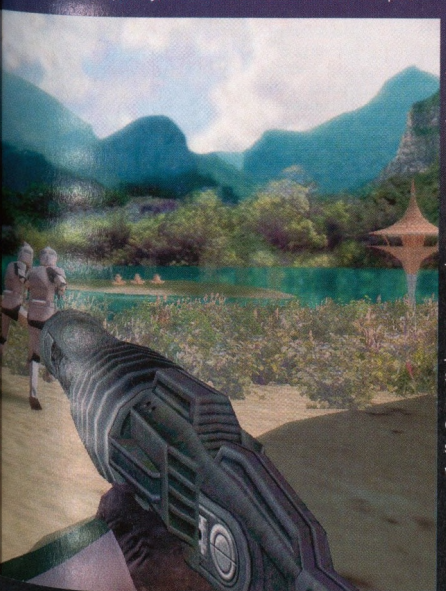
VŠECHNY MAPY I BOJOVÉ POSTUPY JSOU PŘEJATY Z FILMŮ, A TO VČETNĚ CHYSTANÉ TŘETÍ EPIZODY, TAKŽE HRÁČ MŮŽE NAKOUKNOUT POD POKLIČKU PŘIPRAVOVANÉHO FILMU.

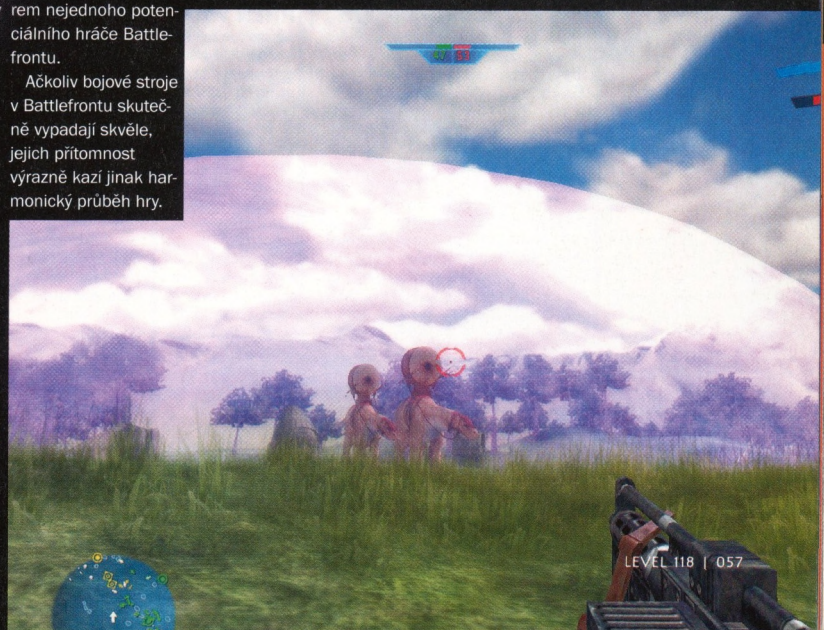
Po výběru strany tedy následuje třída vojáka. Na rozdíl od Battlefieldu se najde i několik variací a vedle základních tříd mívají mapy i své speciality. Standardní voják má pušku, sniper komentář nepotřebuje, těžká pěchota třímá na rameni raketomet a piloti fungují jako takové děvečky pro všechno. Mají sice mizerné zbraně, ale dovedou opravovat stroje, a dokonce mají několik balíčků náhradních nábojů a lékárniček. Speciální třídy jsou například bojový droid, který si umí vytvořit na krátkou dobu neprostupný štít, nebo již zmiňovaní (a velmi užiteční) vojáci s jetpackem. Třídy jsou skvěle vybalancované, snad jen použití sniperů je po internetu kvůli lagům obtížnější než na lokální síti.

Výčet planet, na nichž se boje odehrávají, najdete v rámečku, stačí jen dodat, že mapy jsou výborné a udržují rovnováhu mezi obrovskými bojišti na otevřeném území a komornějšími prostory. Mapy ale nejen skvěle vypadají, jejich architektura zaručuje vyváženost stran a spoustu prostoru pro taktické uvažování. Na některých mapách se vyskytují i nehratelné rasy, jako například Jawové, Tuskeni nebo Ewokové. Ano, je možné je zabíjet, a ačkoliv je za to v některých případech postih (což se samozřejmě netýká Tuskenů), nepochybuji, že právě možnost vraždit ve velkém Ewoky bude hnacím motorem nejednoho potenciálního hráče Battlefrontu.

Ačkoliv bojové stroje v Battlefrontu skutečně vypadají skvěle, jejich přítomnost výrazně kazí jinak harmonický průběh hry. Zatímco v Battlefieldu mohl jeden raketometčík zničit i tank, takový AT-AT vyžaduje skoro minutu soustředěné a přesné palby, což je chvílemi dost iritující. Stejně jsou na tom i vozidla, u kterých bych předpokládal nižší odolnost, třeba kluzáky. Kupodivu stíhačky lze naopak sundat jedním dvěma přesnými výstřely. Snad se v brzké době dočkáme patche, který by upravil hodnoty odolnosti. Je ale třeba říci, že i takhle je s bojovou technikou spousta zábavy a ten pocit, kdy člověk pilotuje AT-ST, který dovede pár výstřely zničit vlastně cokoliv, je velmi příjemný.

Řada přichází na singleplayer, který ve hře nechybí a je prezentován dvěma kampaněmi, jež odpovídají první a druhé filmové řadě. Na výběr je také možnost zahrát si mapy z kampaní ve vlastním nastavení a bojovat o nadvládu nad co největším množstvím planet. Není problém přeho- >





NEPOCHYBUJI, ŽE PRÁVĚ **MOŽNOST VRAŽDIT** VE VELKÉM **EWOKY** BUDE **HNACÍM MOTOREM** NEJEDNOHO POTENCIÁLNÍHO **HRÁČE BATTLEFRONTU.**

> dit strany a třeba si zapnout tzv. instantní hrdiny – jde o známé postavy, jako je Luke Skywalker, kníže Dooku, Mace Windu nebo Darth Vader, které se přidají do boje se světelným mečem v ruce. Projít si obě kampaně zabere zhruba dva večery a na seznámení s mapami je to ideální, ovšem po chvíli hraní v jednom silně omrzí.

Potíž je stejně jako u Battlefieldu v botech, kteří jsou eufemisticky řečeno naprosto nepoužitelní. Za prvé se opakuje staré známé schéma, že protivník dovede alespoň koordinovat svůj postup a řekněme bránit klíčové stanoviště místo bezhlavého pobíhání, zatímco vaši boti mají přesně k tomuto chování sklony. Díkybohu už alespoň nelezou přímo před hlaveň, někdy však nelezou vůbec nikam a jen stojí v očekávání smrti nebo konce kola. Na rozkazy bot někdy zareaguje, někdy ne a někdy na rozkaz zareaguje jen trochu. Cože? Řekněme, že nutně potřebujete pomoci s útokem, a tak se k vám přidá 5 botů. Po chvíli ale začnou odpadávat, a buď lelkují na místě, nebo jdou bojovat jinam. Možná to odpovídá chování některých retardovaných hráčů, ale to nikomu nepomůže. Na druhou stranu je třeba přiznat, že v bojích působí boti jako celek docela solidně a hlavně pomáhají atmosféře. Pokud ale hledáte hru čistě pro jednoho, o Battlefrontu určitě neuvažujte.

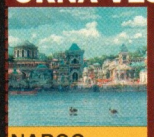
Aspekty multiplayeru si rozebereme dopodrobna v příštím čísle včetně popisu všech map, ale již teď si musím postěžovat na síťový kód. Ping jsem ani na 4Mbit lince neměl nikdy nižší než 100, a to je hodně zlé. Doufejme v již zmiňovaný patch. Hraní ve více lidech je každopádně nejsilnější stránka Battlefrontu, boje jsou freneticky rychlé, akce se nezastavuje a ve 32 lidech jde už o pořádné maso.

Grafiku Battlefrontu můžeme pochválit, ale ne vynášet do nebes. Svoje chyby maskuje řadou speciálních efektů, celkový dojem je nicméně výborný a hlavně působí autenticky. Modely postav a hlavně strojů jsou jednoduše krásné. Špatné zvuky dovedou hru pohřbít, to ale naštěstí není případ Battlefrontu. Nechybí atmosférická hudba (dá se vypnout) a zvuky zbraní jsou báječné. Jednak znějí přesně jako ve filmu a také jim nechybí potřebná síla, kterou známe třeba z Call of Duty. Atmosféra z Battlefrontu přímo čiší.

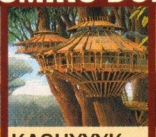
I přes nedokonalé vyvážení pěchoty a strojů je Battlefront výbornou hrou, která nedělá ostudu Star Wars a rozhodně má ambice ohrozit pevnou pozici Battlefieldu na online poli. Hraje se totiž skutečně skvěle. – ***Pavel Prouza***

level INDEX 8,5

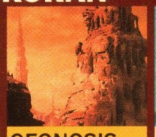
OKNA VESMÍRU DOKOŘÁN



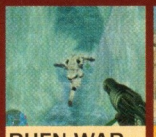
NABOO
Idylická planeta, obývaná lidmi a obojživelníky rasy Gungan, z níž pochází například nejdivnější bezkonkurenčně postavička Star Wars, Jar Jar Binks. Klima Naboo je mírné a příroda nádherná, rozlehlé pláně a dlouhé řeky se střídají se zalesněnými vrchy. V nových, tedy vlastně starých Star Wars hraje Naboo podstatnou roli, když její zdroje zablokuje obchodní federace. Královna Amidala s pomocí Jedi a Gunganů nakonec federaci a její droidskou armádu vypudí.



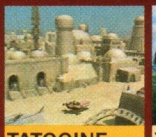
KASHYYYK
Domovina rasy Wookiee, a tedy i starého známého Chewbaccy. Ve filmech se však tato planeta z oblasti středního lemu nikdy přímo neobjevila, ve hrách je využívána hojně. Planeta je rozdělena na 7 výškových úrovní. Zatímco nahoře jsou obydlená území, dole se nachází neprostupný les. Ve hře se podíváme spíše do nižších oblastí, ale ne zcela mimo dosah světla. Po bitvě na Endoru se Wookieeové po letech útlaku konečně dočkali svobody a včlenili se do nové republiky.



GEONOSIS
Drsný pouštní svět blízký Tatooine vzhledem i vzdáleností se objevil v druhé epizodě. Poušť narušují jen kamenitá návrší, oblaka jsou zde zbarvena do ruda a jedinou vyspělou životní formou jsou Geonosiané. Postavili obrovské továrny na droidy, které se měly stát hnacím motorem separatistického hnutí s vedením knížete Dooku. Tomu zabránil Obi-Wan Kenobi a několik set Jedi vyslaných mu na pomoc, ačkoliv měl Obi-Wan již na mále. Právě na Geonosis začala válka klonů.



RHEN WAR
Jen málo je známo o této ledové planetě, vzdáleně podobné Hothu. Kdysi se jednalo o rajský svět plný bujné vegetace a života, ale před milióny let učinila kataklyzma z planety ledovou poušť. Pod povrchem, v zamrzlých jeskyních, jsou pohřbeny artefakty starobylých Jedi. Během války klonů se sem ukrylo separatistické hnutí a celou planetu získalo pro sebe. Ve hře tato planeta dovede hráče okouzlit krásou podzemních jeskyní a na povrchu se může pro změnu vyřádit s jetpacky.



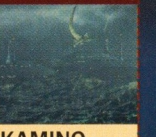
TATOOINE
Asi nejznámější planeta Star Wars vůbec, s výjimkou páté epizody je v úplně všech filmech a i ve většině her. Leží na vnějším prstenci, mimo dosah republiky a později Impéria, díky nedostatku nerostných zdrojů je velmi chudá a její obyvatelé, kteří se skládají z mnoha různých ras, se živí lovem nebo okrádáním ostatních. Ve hře se podíváme do města Mos Eisley, a to dokonce v doprovodu samotného Darth Vadera, který se zde ještě jako Anakin Skywalker narodil.

YAVIN 4
Tenhle měsíc s lesnatým porostem, který obíhá kolem plynového obra Yavinu, se stal klíčovým místem galaktické historie. Rebelové tu pod vedením generála Dodonny měli svoji základnu, která se dostala ve čtvrté epizodě pod útok Impéria a nechybělo mnoho k vymazání měsíce z map. Díky Luku Skywalkerovi se však povedlo Hvězdu smrti zastavit a rebelové si připsali první klíčové vítězství v dlouhé válce proti Darth Vaderovi a jeho poskokům.

HOTH
Vzdálená planeta obíhaná řadou měsíců a pásem asteroidů, které neustále dopadají na její ledový povrch. Podmínky pro život jsou zde tedy velmi těžké. Rebelové zde po potížích na Yavinu založili novou základnu jménem Echo Base pod velením generála Rieekana. Po určité době však impérium našlo i tuto základnu a okamžitě vyslalo známou „letku smrti“, která způsobila rebelům četné ztráty. Aliance stačila jen velmi těsně evakuovat své vůdce z této nehostinné planety.

ENDOR
Planeta známá ze šesté epizody, kterou si většina lidí stejně nejspíš pamatuje díky superotravným Ewokům. Hrob zde má jak Darth Vader, tak imperátor Palpatine. Původně se zde stavěla druhá Hvězda smrti, díky zásahu Han Sola a drobného týmu rebelů však došlo ke zničení štítů bránících Hvězdu smrti, a boj na Endoru se tak stal klíčem pro pád Impéria. Herní mapa ve Star Wars: Battlefront kopíruje film naprosto věrně, včetně kráčejících obřích tanků AT-AT.

BESPIN
Obrovský plynový gigant daleko od navštěvovaných koutů galaxie, který si zázračně dovedl udržet dýchatelnou atmosféru mezi neprostupnými mračny. V hloubi planety se nacházejí drahocenné plyny, které přilákaly těžební společnosti, díky nimž byla založena města, jako opulentní Cloud City, jehož výstavbu má na svědomí známý Lando Calrissian. Na krátký čas během galaktické občanské války padl Bespin do rukou Impéria, ale brzy poté vše skončilo bojem na Endoru.



KAMINO
Planeta nekonečných oceánů a divokých bouří. Kamino sloužilo během války klonů jako extrémně důležité místo Republiky – právě tady se pod dozorem Lama Su zrodila zbraň, která dovedla Republiku zachránit. Klony byly stvořeny a vytrénovány domorodou rasou Kaminoanů, kteří ve spolupráci se sousedním světem Rothana zásobili armádu také zbraněmi. O planetě neměli dlouho tušení ani Jediové, protože z jejich jinak kompletních archivů byla záhadně vymazána.

Shaping the Future
Verbatim

Kompletní Řešení pro DVD

Vždy o krok napřed ve vývoji nových technologií

Jedna z nejmodernějších a nejprofesionálnějších světových laboratoří, která zaměstnává ty nejlepší inženýry, Vám nemůže nabídnout nic horšího, než excelentní kvalitu v DVD Technologii.

Velmi úzká spolupráce s předními světovými výrobci nám umožňuje, být vždy průkopníkem nových technologií a nahrávacích rychlostí. Vzhledem k této skutečnosti je také 100% garance kompatibility s posledními novinkami od výrobců hardware. Naše reputace, se zvyšuje každým novým vyrobeným a dodaným produktem.

Verbatim – ten, kdo udává tempo v DVD technologii

Advanced AZO+

SERL

DISKUS
Tel: +420 266 315 401
Tel: +421 38 7495 89

eD'system Czech
Tel: +420 597 444 111

EURO MEDIA
... vše pro Váš počítač
Tel: +420 255 702 800

EURO MEDIA
...všetko pre Váš počítač
Tel: +421 41 5116 111

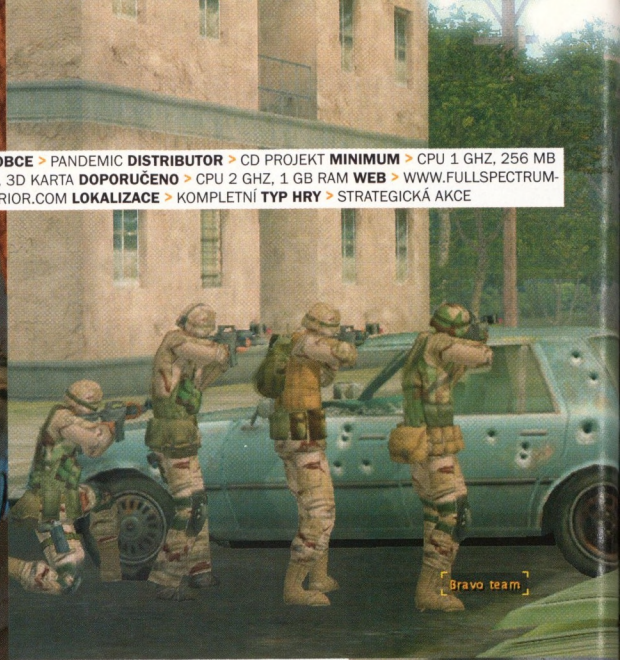
Lama
Computer Accessories
Tel: +420 558 888 888

ProCA
Tel: +420 234 646 777

Verbatim

www.verbatim-europe.com

full spectrum warrior



VÝROBCE > PANDEMIC **DISTRIBUTOR** > CD PROJEKT **MINIMUM** > CPU 1 GHZ, 256 MB RAM, 3D KARTA **DOPORUČENO** > CPU 2 GHZ, 1 GB RAM **WEB** > WWW.FULLSPECTRUM-WARRIOR.COM **LOKALIZACE** > KOMPLETNÍ **TYP HRY** > STRATEGICKÁ AKCE

VERDIKT

Originální, skvěle vypadající a především opravdu revoluční hra, která dokazuje, že ve světě her je ještě stále místo pro neotřelé nápady. Stále je sice co vylepšovat, ale rozhodně stojí za to si tenhle průkopnický kousek vyzkoušet.

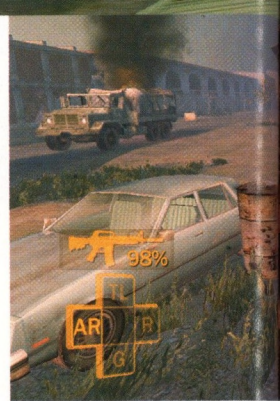
DEMODVDLEVEL 118

Díky celé taškařici s tzv. válkou proti teroru, která by se s trochou sarkasmu mohla přejmenovat spíše na válku za ropu a znovuzvolení Bushe mladšího, se během posledních tří let vyrojilo o hodně víc válečných her než kdykoliv předtím. Největší nárůst je patrný u zpracování reálných konfliktů, nebo se jim hry alespoň snaží přiblížit. Novinka studia Pandemic, Full Spectrum Warrior, začínala původně jako trenažér americké armády, ale pokud by tento fakt sami autoři nevypustili do světa, těžko by to kdo odhadl. Tedy jestliže o trenažéru neuvažujete jako o neskutečně originální, zábavné a veskrze propracované hře, která se možná stane zakladatelem zcela nového žánru. Přesně takový totiž Full Spectrum Warrior je.

Je to real-time strategie? Trochu. Je to střílečka z pohledu třetí osoby? Taky. Je to akční hra? Rozhodně ano, ale taková, jakou jste ještě neviděli. FSW je mixem všech těchto prvků a mnoha dalších, které nějakým zázrakem spolu dokonale fungují, a po pár desítkách minut nadávání nad tutoriálem se člověk zastaví a pochopí – ano, tahle hra je skutečně revoluční. Spojuje v sobě to nejlepší ze strategií, taktických akcí a tak trochu i logických her a vytváří celek, který je unikátní, a ačkoliv se na něm najdou chyby, rozhodně jde o obrovský příslib do budoucna.

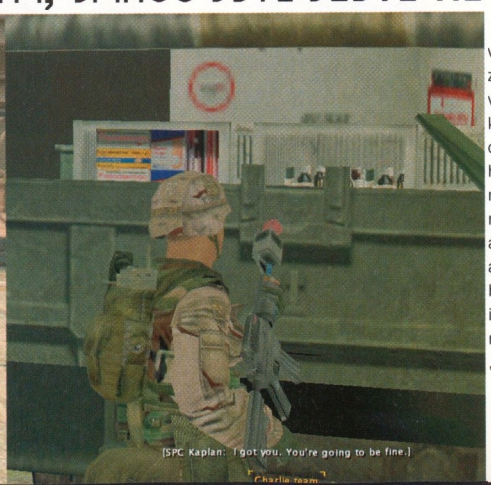
Nejspíše už vám oči těkají v očekávání vysvětlení, tak tedy dobrá: ve FSW hráč ovládá dvě jednotky po čtyřech vojácích a zadává jim příkazy, ovšem spíše než jako strategie působí hra jako taktická akce, kde není jedinkrát třeba přímo zmáčknout spoušť. Cílem také není pozabíjet, co se dá, ale naopak se přímým konfliktům pokud možno vyhýbat za použití taktických manévrů.

Používáním jednoduchých, základních příkazů a jejich akčním kombinováním je třeba provést týmy Alfa a Bravo jedenáctkou misí fiktivního konfliktu v Zekistánu, který má ležet kdesi mezi Afghánistánem a Čínou. Naštěstí se ale hra ani náhodou nezvrhla v propagandistický pamflet, naopak si autoři dali s vytvořením zcela alternativního státu velkou práci. Na webu hry je k nalezení podrobná historie této postsovětské země včetně státní vlajky a objasnění původu nynějšího konfliktu. Samotné hraní FSW probíhá zadáváním rozkazů střídavě oběma týmům, chvílemi se zapojí i třetí tým, Charlie. Nejpodstatnější je zůstat za všech okolností ukrytý před nepřáteli, přebíhání otevřených prostor je



věc nadmíru nebezpečná a ke smrti stačí realisticky maximálně dvě kulky. Klíčová je spolupráce obou týmů, jeden musí ten druhý neustále krýt a jenom dobrou taktikou lze dosáhnout úspěchů. Různorodost se misím nevyhýbá – je zde přenos raněných, eskorta důležitých inženýrů, hledání tanků a jejich následné označení rádiem pro artilerii... Ideální je nastavit si alespoň střední obtížnost, čímž se herní doba prodlouží ze základních 10 na zhruba 15 hodin díky znatelnému zlepšení umělé inteligence.

JE TO **REAL-TIME** STRATEGIE? TROCHU. JE TO **STŘÍLEČKA** Z POHLEDU **TŘETÍ OSOBY**? TAKY. JE TO **AKČNÍ HRA**? ROZHODNĚ ANO, ALE TAKOVÁ, JAKOU JSTE **JEŠTĚ NEVIDĚLI.**



Hra původně vyšla v polovině roku na Xbox, konverze ale ukazuje, že autoři se v mezičase rozhodně neflákali. Zlepšení grafiky je obrovské, ale především je herní kampaň o několik misí delší. Na druhou stranu v nabídce bonusů chybí americký armádní kodex, ale militaristé si jej stejně během minuty najdou na internetu. Nejvyšší obtížnost, nazvaná prostě „autentická", je také domé- >

JINÁ VOLBA

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD : LEVEL | 99 : V současnosti asi nejlepší klasická týmová akce.

CONFLICT: DESERT STORM : LEVEL | 93 : V řadě věcí se podobá FSW, ale hraje se úplně klasicky.

CODENAME: PANZERS : LEVEL | 117 : To nejlepší z tradičních válečných strategií.

98%

TL

G

nou PC verze a troufnou si na ni nejspíš jen ti nejtvrdší. Přirovnat by se dala asi nejlépe k Flashpointu, který rovněž odstranil na nejvyšším stupni veškeré ukládání a herní pomůcky.

Nejpodstatnější změnou je ovládání, které přešlo z gamepadu na myš s klávesnicí, a jde o podobně geniální schéma, jakým disponuje třeba Splinter Cell. Vše je intuitivní, ať už jde o přepínání mezi vojáky, nebo o povel pro hození kouřového granátu a podpůrnou palbu pro druhý tým. Ačkoliv hra na první pohled vypadá zoufale komplexně, ve skutečnosti je ovládací schéma skutečně elegantní a díky systému rozkazů místo přímého vykonávání akcí si vystačíte prakticky jen s myší a pár tlačítky. Na druhou stranu bývá chvílemi problematické ovládání kamery, která je fixována na právě ovládaný tým a otáčet s ní nebo zoomovat můžete pouze omezeně. Zajímavou realistickou vlastností ovládání je prodleva po vydání příkazu. Je třeba být trpěliví, než vůdce vyřkne rozkaz a vojáci jej začnou vykonávat, trvá to pár vteřin, ne jedno mrknutí oka, jak jsme zvyklí z běžných strategií.

Vrátím se ještě k tutoriálu. Stejně jako u všech aspektů FSW z něj čiší vojenská atmosféra a důvěryhodnost, hráč se zde naučí během hodiny naprosto všechno, od jednoduchého přesouvání vojáků po používání GPS jednotky nebo vrhání granátů. Úplně první dojem dovede celkem vyděsit, protože nic takového jsme tu skutečně ještě neměli a člověk se cítí trochu jako ryba na suchu. Jakmile se ale vcítíte do základních pravidel hry, všechno se otočí o 180°.

Po získání znalostí o všech herních zákonitostech následuje úvod, který již tak ohromeného hráče dostane na kolena svojí sofistikovanou kvalitou a propracovaností. Kam se hrabou filmy, tomuhle se už ani filmová atmosféra říkat nedá. Všech 8 vojáků má jasně definované osobnosti, během hry spolu náhodně konverzují, pronášejí vtípky nebo komentáře a ze hry je cítit velké osobní kouzlo. Jde o přesný opak tuctových sterilních střílečeek bez invence. Je to barvité, neočekávané a jednoduše skvělé. Podobně chytrou vlastností je také systém přehrávání misí. Zhruba od poloviny hry je skoro nemožné dohrát celou misi bez smrti a následného restartu, člověk se ale může díky automaticky zaznamenanému videu poučit z chyb a příště je neopakovat. Při zrychleném přehrávání se i zvýší hlasy postav na frekvenci pištících syslů, takže nechybí ani trocha humoru. Je ale škoda, že replay není o něco propracovanější, chybí hlavně možnost natáčet volněji kameru.

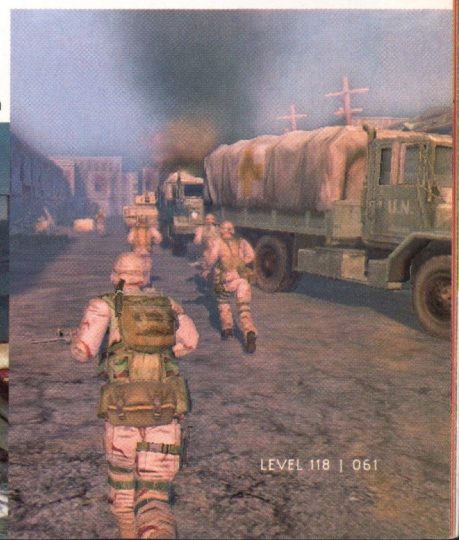
V obou týmech se nacházejí čtyři rozdílní vojáci, rozdělení na týmového vůdce, granátníka, ostrostřelce a kulometčíka. Lze mezi nimi snadno přepínat, ale tým pracuje skoro neustále jako kompletní jednotka, a pokud třeba chcete využít granátomet, můžete mu klidně vydat i nepřímý rozkaz. Tým se pohybuje v taktických uskupeních podle potřeby, navzájem se kryje a vůbec dobře kooperuje, přišlo mi ale chvílemi přitažené za vlasy, že vojáci nedovedou zaútočit na nepřátele bez hráčova rozkazu. Je ovšem pravda, že potom by hra hodně ztratila ze své napínavosti, která je nepostradatelným kořením atmosféry.

ÚPLNĚ PRVNÍ DOJEM DOVEDE CELKEM VYDĚSIT, PROTOŽE NIC TAKOVÉHO JSME TU SKUTEČNĚ JEŠTĚ NEMĚLI A ČLOVĚK SE CÍTÍ TROCHU JAKO RYBA NA SUCHU.

Procházení misí je především o hledání výhodných krycích míst, opatrném přesunu mezi nimi a stejně opatrné eliminaci nepřátel. Ti jsou chráněni stejně často jako hráč sám, a tak bývá potřeba s jedním týmem protivníky zabavit těžkou palbou nebo kouřovými granáty a s druhým týmem si najít lepší útočnou pozici. Nikdy se nemíří přímo na jednoho nepřítele, týmu se zadá prostor, kam mají směřovat palbu, a oni to udělají, což je v přítomnosti více nepřátel k nezaplacení. Nechybí ani pokročilejší rozkazy, třeba opatrný postup vpřed s krytím dané zóny nebo rychlý ústup, kdy vojáci najdou vlastními silami nejbližší zákryt. Některé jsou zcela nezničitelné, ale většina z nich se dá zničit velmi rychle, což nejen skvěle vypadá, ale především se tak zabraňuje patovým situacím. Pokud taková nastane, není těžké se z ní dostat za použití granátů nebo týmové spolupráce. Některé věci také kryjí postavy kompletně, jiné pouze zčásti – například dřevěná bedna se rozpadne skoro hned, zatímco taková kvalitní kovová vana (opravdu)...

Mise jsou navržené skvěle jak vzhledově, tak náplní. Ze začátku jsou možná až příliš lineární a hráč nemá moc na výběr, co se metod postupu týče, ale v druhé polovině hry ze sebe FSW vydává to nejlepší. Je třeba nejdřív myslet a teprve poté plán spustit. Časem se objeví snipeři, tanky, raketometčíci a nepřátelé začnou házet granáty. Neurotici utíkají, ale hráči zvyklí na taktické střílečky typu Rainbow Six si libují.

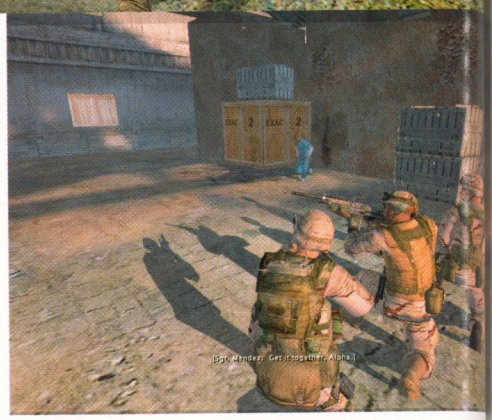
Bohužel se i na tak skvělé hře, jakou FSW je, najde několik jasných chyb a nedodělků. Chvíli trvá, než si člověk zvykne na koncept krytí, a někdo si na něj nejspíš nezvykne vůbec. Velení je sice velmi snadné, velmi by mu ale pomohla větší hloubka – možnost dávat příkazy do fronty nebo velet oběma týmům zároveň. Skvělým vylepšením by bylo nahrazení skriptovaných nepřátel náhodně generovanými, takhle hra někdy působí až moc jako puzzle. Několik věcí vyloženě chybí, například možnost používat vozidla (a že jich je ve hře dost), vcházet do budov a lépe ovladatelná kamera. Také umělá inteligence by si zasloužila vylepšit, vojáci si při- >



liš často v zoufalých situacích vybírají špatné úkryty a dávají svůj krk moc lacino. Nejvíce ale chybí multiplayer, kdy by hráči bojovali proti sobě. Je tu pouze možnost kooperovat a rozdělit si týmy, sice je to i tak výborná zábava, ale představa třeba čtyř hráčů ovládajících čtyři týmy v deathmatchi je neskutečně lákavá. Doufejme, že se někdy dočká naplnění.

Jednu věc je ale třeba FSW nechat, vypadá perfektně. Některé textury nejsou příliš detailní a čas od času člověk najde další vadu na kráse, jako celek ale hra působí prostě nádherně a velmi realisticky. Modely postav a zbraní jsou jedny z nejlepších vůbec a animace pohybu nemají konkurenci. Prostředí nejsou moc variabilní, ale vypadají velmi uvěřitelně a nabízejí řadu lahůdek, jako například slunce prosvítající skrz mříže. Hvězdou večera je však hlavně systém světla a částicové efekty. Ty spolu s použitým Havok enginem skvěle vyniknou u střelby na zničitelné objekty a věci. Exploze nejsou zdaleka tak grandiózní, jak býváme zvyklí, možná ale právě díky tomu vypadají tak dobře. Zvuk je rovněž výborný a zcela bez výjimek. Dabing, hudba a la Black Hawk Down, zvuky střelby a výbuchů, to všechno uším lahodí nejlépe, jak to jen jde.

Ačkoliv má FWS svoje chyby, jeho nepopiratelné kvality a originalita drtivě vítězí – dech beroucí prezentace a atmosféra, jednoduchá a přitom geniální hratelnost. A že je spousta místa pro zlepšení? Samozřejmě, tak to ale u prvních her svého druhu bývá. Tenhle experiment vyšel na výbornou a bylo by hříchem si jej nezahrát. U nás navíc hra vychází kompletně v češtině. **– *Pavel Prouza***



level INDEX 8,8

JAK PŘEŽÍT VÝSADEK V MOUT

ZABEZPEČENÍ PRŮCHODŮ

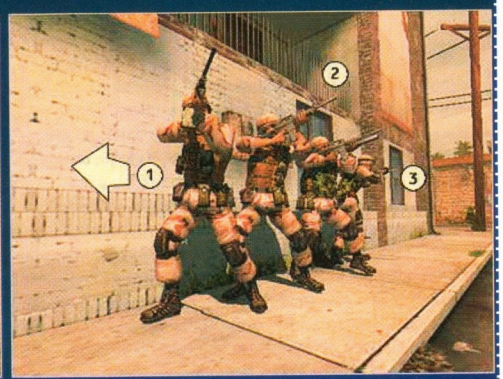
Pokud je nezbytně nutné vstoupit do budovy dveřmi, postupujte následujícím způsobem:

1. Hlídejte pohledem otevřený průchod.
2. Zbraň je připravená ke střelbě, ale hlaveň směřuje k zemi pro případ výskytu civilistů.
3. Při vstupu je třeba být vzdálen od stěny pro co největší přehled, také se tím snižuje možnost zranění ustřeleným zdivem.

VELENÍ V TÝMU

Vojáci v jednotkách MOUT postupují zásadně podle pokynů vydaných velitelem týmu.

1. Velitel týmu vydá příkaz k postupu.
2. Vojáci automaticky vyplní rozkaz, postupují vpřed ve dvojicích pro minimalizování případných ztrát nebo zranění.



SKLÁDANÁ FORMACE

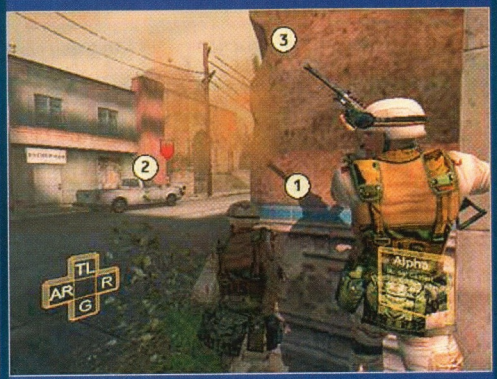
Pohyb v městském prostředí je nebezpečný kvůli řadě překážek v cestě. Tým na obrázku je ve složené formaci a podél stěny se pohybují v linii jako jeden muž s připravenými zbraněmi. Snižuje se tak šance nepřátel na zásah.

1. Podél stěny se tým pohybuje stejnoměrným tempem.
2. Každý voják si hlídá svůj palebný sektor.
3. Ostrostřelec hlídá zadní část jednotky.

PŘECHÁZENÍ OTEVŘENÉHO PROSTORU

Průchod otevřených prostranství nechává tým v nebezpečí střelby ze všech stran. Je proto třeba koordinaci obou týmů zabránit nepřátelské výhodě a spolupracovat.

1. Alfa tým běží přes ulici.
2. Bravo tým kryje Alfu podpůrnou palbou.



VYUŽÍVÁNÍ ROHŮ KE KRYTÍ

Rohy budov mohou posloužit jako spolehlivý kryt proti střelbě.

1. Jeden voják stojí, druhý klečí. To umožňuje použít největší palebnou sílu a přitom zůstat v zákrytu.
2. Nepřítel na druhé straně ulice musí čelit palbě obou vojáků a má znemožněnu vlastní střelbu.
3. Pozor! Kusy stěny se časem odlupují díky síle kulek, není možné zůstat za jedním krytem navěky.

ZAJIŠTĚNÍ NEPŘÍTELE

Po likvidaci nepřítele je třeba zajistit jeho zbraň, aby nepřišla do rukou nikomu dalšímu.

1. Jeden voják posbírá z těla mrtvého všechny palné zbraně.
2. Zbytek týmu sběrače kryje ze všech stran.

Stuff

SPLŇTE SI SVÉ SNY

Listopadový **Stuff** přináší podrobné recenze více než 250 technických novinek.

Zkusili jsme videokamery bez kazet, které vás zbaví nudného přetáčení.

Naučíme vás bezpečně přistát s plně naloženým dopravním Boeingem.

Uspořádali jsme klání o nejchytřejší mobil.

Poradíme vám s výběrem golfové výbavy.

Odhalíme, jaký koncertní aparát používají Motörhead.

Zjistili jsme, kudy vede nejlevnější cesta na internet.

PRÁVĚ V PRODEJI ZA 69,90 Kč!

colin mcrae rally 2005

VÝROBCE > CODEMASTERS **DISTRIBUTOR** > CD PROJEKT **MINIMUM** > CPU 1 GHZ, 256 MB RAM, 3D KARTA **DOPORUČENO** > CPU 2 GHZ, 512 MB RAM
WEB > WWW.CODEMASTERS.CO.UK/COLINMCRAE2005 **LOKALIZACE** > KOMPLETNÍ **TYP HRY** > RALLYE

Asi nikoho nepřekvapí, že rok co rok vychází nové NHL, FIFA, NFL, Formula One nebo WRC. Ale představte si ten poprask, kdyby třeba EA vydali na jaře NHL 2004 a na podzim NHL 2005. Neuvážený vydavatelský krok by rozhodil biorytmy hráčů a ti by zmateně bloumali po ulicích podobně jako medvěd po lese, když ho někdo vyruší ze zimního spánku. Jenže letmý pohled na kalendář říká, že od vydání čtvrtého Colina uplynulo teprve něco přes půl roku a už je tu další díl. Že by se v Codemasters zbláznili? Ale kdepak, to jenom dohánějí půlroční zpoždění PC verze CMR 4 oproti konzolím. Už žádná diskriminace, kdy jsme museli půl roku sledovat, jak si konzolisti užívají exkluzivity – všechny verze teď vyšly hezky pohromadě! Slyšíš to, Rockstare, všechny verze pohromadě? Nestydíš se za to čekání na San Andreas? No dobrá, asi nestydí, naše nářky za mamutí hromadou stodolarovek těžko někdo uslyší...

Dost lamentování, zpátky na silnici. Už s vydáním CMR 3 vývojářům došlo, že se musí vydat trochu jinou cestou než konkurence. Tehdy šlo hlavně o oficiálně licencované WRC, takže Codies museli vymýšlet, jak do své hry dostat závody mistrovství světa v rallye, které by zároveň závody mistrovství světa v rallye nepřipomínaly. Trojka vypadala hezky, ale chtělo to něco lepšího. Proto přišla čtyřka s vylepšenou fyzikou, modelem poškození a hlavně s nabídkou naprosto neskutečných aut, včetně speciálů dávno zrušené skupiny B. Jenže ouha, ve Warthogu začali pracovat na Richard Burns Rally, takže kormidelníci Codemasters opět zaveleli k obratu. Jinými slovy – Colin McRae Rally 2005 nikdy nebyla, není a nebude přehlídkou dokonalého realismu a hyperrealistických matematických modelů. Tady jde hlavně o atmosféru, o skvělá auta a samozřejmě o zábavu.

Právě nabídka vozů udělá radost pamětníkům starých dobrých časů a rallye nadšencům. Je tu hned 34 modelů, od čtyřkolek (Impreza WRX, Lancer, Xsara, Audi A3...) přes moderní dvoukolky (Polo, MG ZR, Cellica GT-S...), starou známou skupinu B (Audi Q Sport, Ford RS 200..), speciální kategorii zadohrabů (Lancia 037, Alfetta GTV) až po terénní čtyřkolky nebo speciály jako Escort MK1 nebo VW Beetle RSi. Jestli vás už omrzelo ježdění s dokonale odladěnými čtyřkolkami s aktivním diferenciálem a chcete zažít něco pro opravdové chlapy, doporučujeme všemi deseti právě skupinu B nebo ještě lépe – zadokolky. Konečně pochopíte, jaké to je, řídit výrazně přetáčivé auto, kterému v každé ostřejší zatáčce ustřelí zadek. Kdo nedá kontra, skončí v pangejtu.

S mírnou změnou záběru hry souvisí i nové herní režimy. Když si odmyslíme tradiční singleplayrové paběrkování po jednotlivých erzetách nebo velkých cenách a klasický šampionát ve stylu „chcete být Colinem McRae“, je to hlavně kariéra. Ta funguje podobně jako třeba questy v Soul Caliburu nebo libovolné >

HEZKY ČESKY

CD Projekt to myslí s českými lokalizacemi rallye her opravdu vážně. Po Richard Burns Rally s Krestou a Tománkem si pozval profesionály i k dabingu CMR 2005. Tentokrát šlo o Filipa Schovánka, spolujezdce Honzy Kopeckého, se kterým aktuálně vedou MMČR na voze Škoda Fabia WRC, a Katku Trojanovou, která jezdí (a často vyhrává) s Civicem Type R a spolujezdkyní Janou Pluhařovou závody MMČR ve skupině N3. Na překladu opět spolupracovala parta ze serveru rallysport.cz, a tak se nemusíte bát novotvarů z Xpand Rally (když je zatáčka „dlouhá dlouhá“, tak je prostě „dlouhá dlouhá“ a ne „moc dlouhá“).
Na natáčení dabingu, které probíhalo doslova pár minut od redakce, jsme se zastavili s kamerou, a tak najdete na DVD krátkou reportáž okořeněnou rozhovorem s Filipem Schovánkem. Má radši RBR, nebo CMR? Nebojí se dabérské konkurence Romana Kresty? A hraje vůbec hry? To všechno se dozvíte ve zpravodajské části Level TV... ×

VERDIKT

Realismus šel tentokrát stranou, aby udělal místo hratelnosti a zábavě. CMR 2005 není žádná závodnická nirvána, ale budete se u ní skvěle bavit. Codemasters se vydali správným směrem.

DEMODVDLEVEL 118

JINÁ VOLBA

RICHARD BURNS RALLY : LEVEL | 117 : Realismus nade-vše. Ráj pro hardcore fanatiky.

WRC 3 : OPS2 | 21 : Oficiální závodní hra šampionátu WRC. Pouze na konzole.

XPAND RALLY : LEVEL | 118 : Svérázné závodění, recenzi najdete o pár stránek dál.

> jiné bojovce. Na začátku máte přístupnou jenom jednu rallye, ale když se prokousáte až do cíle, odemknou se vám kromě nových aut také cesty k dalším závodům. Těch je v několika pyramidách něco kolem dvaceti, ale jak záhy zjistíte, jde jenom o série erzet namixovaných z různých velkých cen. Zajímavý je také způsob vylepšování parametrů závodních speciálů. Úspěšné dokončení série rychlostních zkoušek odemkne testování součástek (prakticky shodné jako v CMR 4), a když zvládnete splnit úkol typu „udržet na válcích otáčky v daném rozsahu" nebo „zabrzdit ve vyznačené zóně", dostanete do auta kýžený upgrade.

Dobrá, vybrali jsme si auto, zvolili jsme trať, v servisní zóně seštelovali parametry a odhadli nejlepší obutí (většina tratí nemá stejnoměrný povrch, takže musíte dělat kompromisy) a teď vzhůru na trať. Už po pár kilometrech zjistíte, že jízdní model připomíná spíš CMR 3 než CMR 4 (natož RBR) – žádný větší pocit setrvačnosti, brzdy účinnější než u formule 1 a špičková ovladatelnost. Že vás něco tak snadného nezajímá? Ale no tak, ono je totiž takové ježdění královsky zábavné a skvěle se na něj dívá. Představte si, že jedete na vytočenou pětku a navigátor vám hlásí ostrou pravou. Bez větších problémů si auto nakejvnete, vlítnete do zatáčky dveřmi napřed, levým blatníkem lížete patníky na vnitřku a pak zase vystřelíte do další rovinky. Ano, takhle nějak to vypadá v reálu a takhle nějak to vypadá v RBR po nějakých dvou třech měsících tréninku se skvěle vykalibrovaným volantem. Ale v CMR 2005 dovedete to samé už po dvou třech dnech, na šipkách a bez provinilého pocitu, že si hrajete na supermana.

Velmi dobré hratelnosti pomáhá i grafika tratí. Fanatici budou zase (oprávněně) remcat, že jízda po úzké lesní cestě připomíná spíš výlet na D1 přes Vysočinu a že skutečně úzké cesty jsou jenom v RBR, ale většina lidí si toho ani nevšimne, protože se budou vyhýbat hlubokým výmolům, nepříjemným strouhám na vnějšku i vnitřku zatáček, kamenům a dalším překvapením. Nově přibyly závody v Německu, takže se počet zemí ustálil na baťovské devítce. Každá má osm erzet, některé i superspeciálky, což dělá nějakých osmdesát tratí. To už je slušná porce závodění. Možná je trochu škoda absence pokročilejší fyziky na předmětech kolem silnice – Xpand Rally je v tomhle směru mnohem dál (tam není problém tlačit před sebou uraženou ceduli třeba sto metrů). Opět zůstává i velkorysý přístup k poškození auta – sice můžete očesat všechno, od nárazníku přes skla, dveře až po kola, ale udělat totálku dá i na nejtěžší obtížnost pořádnou práci. Většina bouraček, které by v reálu skončily ve strašnickém krematoriu, neudělá v CMR 2005 kšeft ani vyhlášenému pneuservisu naproti neméně slavné smuteční síni.

CMR 2005 je čistá multiplatformovka, což s sebou nese příjemné překvapení v podobě velmi střízlivých hardwarových nároků. Není problém hrát v rozlišení 800 × 600 s plnými detaily na počítači, který se blíží minimálním požadavkům (konkrétně 1,3GHz procesor a GeForce nižší střední třídy). Fotografy amatéry určitě zaujme i simulovaná hloubka ostrosti kamer při replayi, ale to už je jenom takový předkrm před závěrečným desertem v podobě multiplayeru. Kromě klasického hot seatu (našinec by řekl „na střídačku") je to i síťový mulťák pro osm lidí, a to jak po lokální síti, tak po internetu. Ostatní auta se v něm objevují jako ghost cary a někdy je až neskutečné sledovat, co všechno se na trati děje.

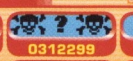
Colin McRae Rally 2005 jasně dokazuje, že slavná série zdaleka nepatří do starého železa. Asi moc nepotěší závodní puristy, ale pro většinu lidí bude přístupnější, snadnější a hratelnější než Richard Burns Rally. – ***Lukáš Codr***

level INDEX 8,5

PLACENÁ INZERCE

WWW.ANNYWAY.CZ

LOGA — POUZE PRO NOKIA — XLOGO 0312297 N 601234567 na 9003030

0312297

0312299

0312289

0312522

0311409

0312584

0312548

0310624

0310766

0310764

0312835

0310761

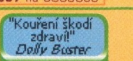
0311540

OBRÁZKOVÉ SMS — POUZE PRO NOKIA — XLOGO 0330564 N 601234567 na 9003030

0330564

0330729

0331028

0330521


0330988

0330356

0330587

0330733

0330625

0330942

MONO MELODIE — POUZE PRO NOKIA A SIEMENS — XLOGO 0340814 N 601234567 na 9003030

Outcast: Roses	0340814	Limp Bizkit: Eat You Alive	0340556
Škwor: Sraž nás na kole HIT	0340808	D.Landa: Morituri te salutant	0340548
Metallica: Nothing Else Matters	0340805	Kabát: Dole v dole	0340529
Anastasia: Sick And Tired	0340791	Chinaski: Možná	0340752
Kabát: Šaman	0340663	NoName: Prvá	0340576
Daniel Landa: Sen HIT	0340657	X-files Theme HIT	0340134
Tata Bojs: Šťastnější	0340613	Eamon: Fuck It	0340669
Nirvana: Smells Like Teen S HIT	0340603	Cypress Hill: What Is You HIT	0340605

POLYFONNÍ MELODIE — XLOGO 0370000 N 601234567 na 9003030

2pac: California Love HIT	0370000	Anastasia: Sick And Tired	0370269
Europe: Final Countdown	0370009	Kryštof: Srdce HIT	0370273
Matrix theme HIT	0370012	Chinaski: Možná	0370274
Mission Impossible Theme	0370015	Outcast: Roses	0370276
Tatu: Robot	0370026	Peha: Naoko spim HIT	0370277
Limp Bizkit: Behind Blue Eyes	0370034	Black Eyed Peas: Lets Get It...	0370282
The Offspring: Hit That	0370066	Deset očí: Skok HIT	0370283
Nirvana: Come As You A HIT	0370077	ATB: Ecstasy	0370247
Cypres Hill: What Is Your Nr.	0370087	Lenny Kravitz: California	0370258
Daniel Landa: Sen	0370094	Beastie Boys: Check It C HIT	0370211
D.Landa: Morituri te sal HIT	0370103	Škwor: Sraž nás na kolena	0370229
Kabát: Dole v dole	0370166	Eric Clapton: Tears In Heaven	0370232

TAPETY — XLOGO 0390706 N 601234567 na 9003030

0390706

0390700

0390688

0390670

0390671

0390659

0390195

0390184

0390189

0390169

0390556

0390712

0390542

0390468

0390465

0390461

0390365

0390344

0390446

0390335

JAVA HRY — HRA X 0380043 na 9003050 — PŘED OBJEDNÁNÍM SI OVĚŘTE DOSTUPNOST NA WAP.ANNYWAY.CZ

0380043

0380041

0380032

0380031

0380030

0380027

0380021

0380023

0380013

0380009

POPIS OBJEDNÁNÍ

Pro zaslání **loga, obrázkové SMS, monofonní** či **polyfonní melodie** nebo **tapety** pošlete SMS na číslo:

9003030 7909

ve tvaru: XLOGOmezeraOBJEDNACÍČÍSLOmezeraTYPTELEFONUmezeraČÍSLOPŘÍJEMCE. Př. XLOGO 0330735 N 606682938 v případě Nokia (S v případě Siemens). **Cena objednané služby je 30 Kč (36 Sk) včetně DPH.** Po objednání polyf. melodie nebo tapety Vám bude doručena záložka, pomocí které aktivujete stažení melodie či tapety do Vašeho mobil. tel. prostřednictvím služby WAP. Pro úspěšné stažení polyf. zvonění či tapety musí mít uživatel aktivován službu WAP u svého mobil. operátora a tel. musí podporovat zprávy WAP PUSH. Loga, obrázkové SMS, monofonní či polyfonní melodie a tapety objednejte také na telefonním čísle:

900559904 0900611625

Postupujte dle pokynů. Volání v ČR je možné z pevné linky a ze sítě Oskar. Volání v SK je možné z pevné linky. **Cena za min. volání je 55 Kč (45,70 Sk) vč. DPH.**

Pokud chcete objednat **JAVA hru**, zašlete SMS na číslo 9003050 ve tvaru: **HRAmezeraXmezeraOBJEDNACÍČÍSLO. Př. HRA X 0380001.** Bude Vám doručena SMS s dotazem na typ telefonu, pro který má být hra určena. Typ telefonu odešlete formou SMS opět na číslo 9003050. Např: HRAmezeraXmezeraNmezera3100. N=Nokia, S=Siemens. Bude Vám doručena záložka, pomocí které aktivujete stažení hry do Vašeho mob. telefonu prostřednictvím služby WAP. Pro úspěšné stažení hry musí mít uživatel aktivován službu WAP u svého mob. operátora a telefon musí podporovat zprávy WAP PUSH. **Cena objednané služby je 100 Kč včetně DPH.**

DOSTUPNÉ I NA SLOVENSKU!

OBJEDNÁNÍ JAVA HER

Pokiaľ ci chcete objednať **JAVA hru**, zašlite SMS na číslo 7909 vo tvare: **HRAmedzeraXmedzeraOBJEDNÁVACIEČÍSLO. Pr.:** HRA X 0380001. Bude Vám doručená záložka, pomocou ktorej aktivujete stiahnuté hry do Vášho mobilného telefónu prostredníctvom služby WAP. Pre úspešné stiahnutie hry musí mať užívateľ aktivovaný službu WAP u svojho mobil.operátora a tel. musí podporovať správy WAP PUSH. **Cena objednané služby je 96 Sk vč. DPH.**

Dostupnost her naleznete na http://wap.annyway.cz/.

NA SLOVENSKU JE OBJEDNÁNÍ FORMOU SMS MOŽNÉ PRO ZÁKAZNÍKY EUROTEL SK. OBJEDNÁNÍ Z PEVNÉ LINKY JE MOŽNÉ PRO ZÁKAZNÍKY EUROTEL SK A ORANGE SK.

Loga operátora jsou možné pouze na NOKIA 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5110, 5210, 6110, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6610, 7110, 8210, 8850, 8890, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Obrázkové SMS je možné poslat na NOKIA 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5110, 5210, 6100, 6110, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 7110, 8210, 8310, 8850, 8890, 9110, 9110i, 9210, 9210i, a na SIEMENS A50, A55, A60, C45, C55, C60, M50, M55, ME45, MT50, S45i, S55. Polyfon. melodie je určena pro mob. tel. podporující polyfon. vyzvánění. Tapety jsou určeny pro tel. podporující MMS. Služby poskytuje společnost Fincom-Materna Communications.cs. Pokud by nebyla Vaše objednávka doručena, napište nám na helpdesk@fincommaterna.com. Pro více zábavy navštivte www.annyway.cz.

Při objednání předplatného s DVD/CD na jeden rok si můžete vybrat z následující nabídky:

VOLANT TRUST FF380 FORCE FEEDBACK RACEMASTER

Profesionální USB volant s Force Feedback funkcí, 6 funkčních tlačítek, 2 páčky řazení 8-směrový poziční klobouček.

Maloobchodní cena: **1999 Kč**
Pro předplatitele: **1549 Kč**

JOYSTICK TRUST PREDATOR QZ 501

Digitalní USB joystick pro seriozní hraní nabízí 6 fire tlačítek, 8-směrý klobouček, Throttle pro ovládání plynu a kormidlo s 3D funkcí.

Maloobchodní cena: **899 Kč**
Pro předplatitele: **749 Kč**

MYŠ TRUST AMI MOUSE 250SP WIRELESS OPTICAL RF PS/2

5-tlačítková bezdrátová a současně optická myš s kolečkem pro připojení na PS/2 mouse port.

Maloobchodní cena: **899 Kč**
Pro předplatitele: **699 Kč**

SET TRUST 305KS WIRELESS OPTICAL DESK SET CZ

Sada bezdrátové klávesnice a bezdrátové 5-tlačítkové optické myši s kolečkem. Klávesnice je vybavena opěrkou zápěstí a 19 multimediálními tlačítky pro přímé spouštění různých funkcí.

Maloobchodní cena: **1399 Kč**
Pro p

POSEL SMRTI

LEVEL | 3.03 : 8,6 z 10
Adventura

Maloobchodní cena: 699 Kč
Pro předplatitele: 399 Kč

KNIGHTSHIFT – PŘÍBĚH RYTÍŘE

LEVEL | 11.03 : 9 z 10
RPG strategie

Maloobchodní cena: 999 Kč
Pro předplatitele: 599 Kč

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

LEVEL | 13.03 : 8,8 z 10
AKční adventura

Maloobchodní cena: 1599 Kč
Pro předplatitele: 999 Kč

BEYOND GOOD AND EVIL

LEVEL | 12.03 : 9,1 z 10
AKční adventura

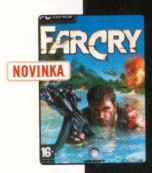
Maloobchodní cena: 1199 Kč
Pro předplatitele: 749 Kč

NOVINKA

PAINKILLER

LEVEL | 113 : 8,4 z 10
Akce

Maloobchodní cena: 1599 Kč
Pro předplatitele: 799 Kč



NOVINKA

FAR CRY

LEVEL | 112 : 9,5 z 10
Akce

Maloobchodní cena: 1599 Kč
Pro předplatitele: 999 Kč

NOVINKA

ZONER MEDIA EXPLORER 5.0 PROFI

Fotostudio

Maloobchodní cena: 1699 Kč
Pro předplatitele: 599 Kč

KONTAKT

firma

jméno a příjmení

ulice, číslo

psč I obec

ičo

dič

číslo účtu

telefon I fax

e-mail

datum I podpis

ZPŮSOB PLATBY

- ○ Poštovní poukázkou A-V nebo proplacením zálohové faktury, kterou vám zašleme na shora uvedenou adresu.
- ○ Převodem z bankovního nebo sporožirového účtu na náš účet 481841803/0300 u ČSOB Praha 1.

LEVEL MINI

- ○ 624 Kč roční (13 výtisků)
- ○ 288 Kč roční (6 výtisků)

LEVEL S CD NEBO DVD

NOVÁ CENA (JEŠTĚ VÝHODNĚJŠÍ)

- ○ 1677 Kč roční (13 výtisků)
- ○ 2002 Kč roční doporučeně (13 výtisků)
- ○ 774 Kč půlroční (6 výtisků)
- ○ 924 Kč půlroční doporučeně (6 výtisků)
- ○ 387 Kč čtvrtletní (3 výtisky)
- ○ 462 Kč čtvrtletní doporučeně (3 výtisky)

Objednávám od čísla
Počet kusů každého čísla

- ○ osobní odběr (Jen ČR)*
- ○ nepřeji si zasílat informace a další obchodní nabídky vydavatelstvi Vogel Burda Communications

*adresa pro osobní odběr je uvedena v časopise

BONUS**

(ZVOLTE POUZE JEDEN)

- ○ Bez bonusu
- ○ Beyond Good & Evil (+ 749 Kč)
- ○ Prince of Persia: The Sands of Time (+ 999 Kč)
- ○ Knight Shift – Příběh Rytíře (+ 599 Kč)
- ○ Zoner Media Explorer 5.0 PROFI (+ 599 Kč)
- ○ Far Cry (+ 999 Kč)
- ○ Posel Smrti (+ 399 Kč)
- ○ Painkiller (+ 799 Kč)
- ○ volant TRUST FF380 Force Feedback RaceMaster (+ 1 549 Kč)
- ○ joystick TRUST Predator QZ 501 (+ 749 Kč)
- ○ myš TRUST Ami Mouse 250SP Wireless Optical RF (+ 699 Kč)
- ○ set TRUST 305KS Wireless Optical Desk Set CZ (+ 1 099 Kč)

**platí jen pro celoroční předplatné s CD nebo DVD

kupon je platný pouze pro ČR

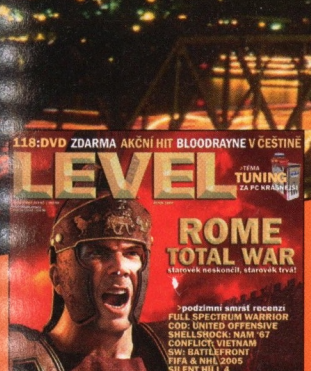
LEVEL

Po obdržení zálohové faktury zkontrolujte správnost všech uvedených údajů, aby vám mohl být zaslán správně vyplněný daňový doklad.
Zjištěné rozdíly nám ihned sdělte na tel.: +420 225 018 944, fax: +420 225 018 900, e-mail: abonence.level@vogel.cz. Zálohovou fakturu nám nevracejte. Kupón je platný pouze do 4. 11. 2004.

* Počítejte prosím s tím, že vybraný bonus vám může být doručen později než předplacený časopis.

OSLAVUJTE S NÁMI

předplatné ještě nikdy nebylo tak levné

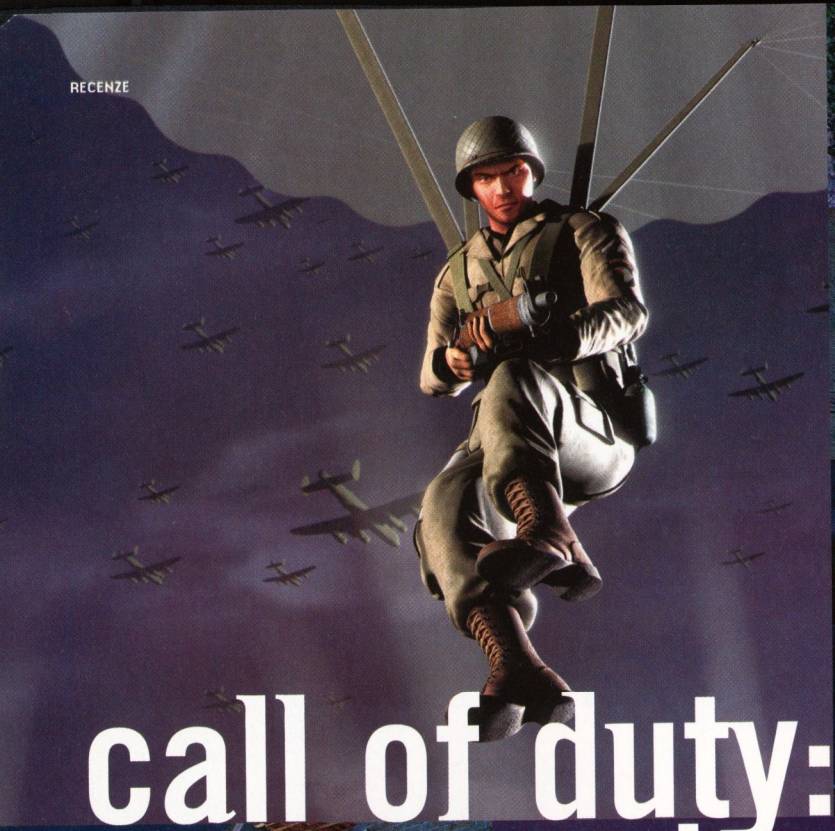


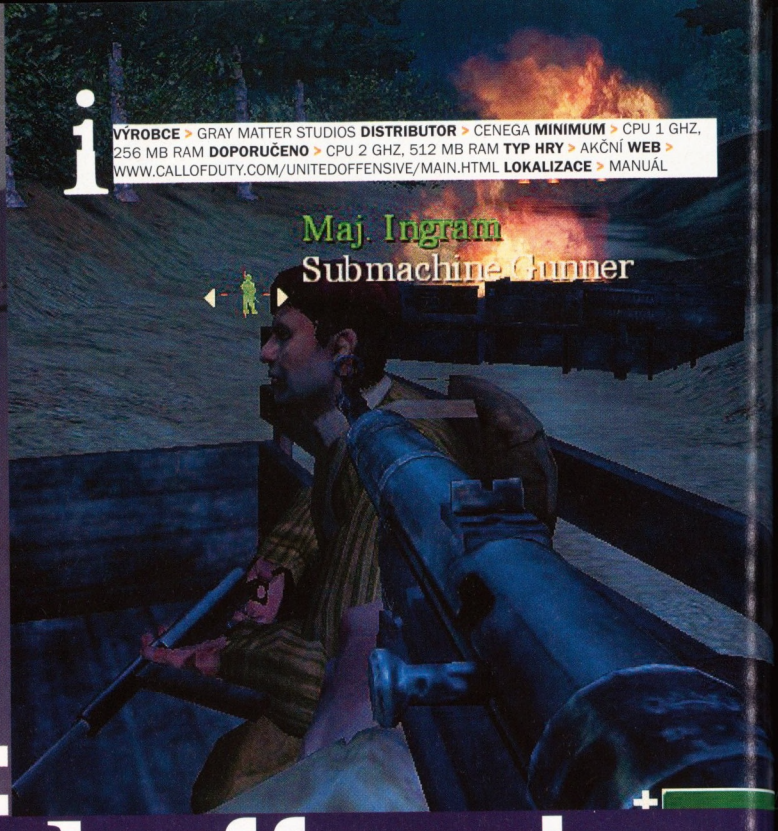
KAŽDÝ PŘEDPLATITEL ZÍSKÁ
LEVEL S CD/DVD ZA CENU 129 KČ
NEBO **LEVEL MINI** ZA 48 KČ.

ROČNÍ PŘEDPLATITEL **CD/DVD** ZÍSKÁ
KRABICI NA 13 LEVELŮ A K TOMU KAŽDÝ MĚSÍC
JEŠTĚ DOSTANETE **OBROVSKÝ PLAKÁT,**

A KE KRABICI NAVÍC DOSTANETE NAŠI **ÚŽASNOU LEVEL ŠŇŮRKU,** SE KTEROU SE VÁM UŽ KLÍČE NIKDY **NEZTRATÍ.**

Uvedená krabice a kličenka a plakát se vztahují pouze na objednávku předplatného s CD nebo DVD na jeden rok. Předplatitelé mini-Levelu nedostávají bonus žádný.

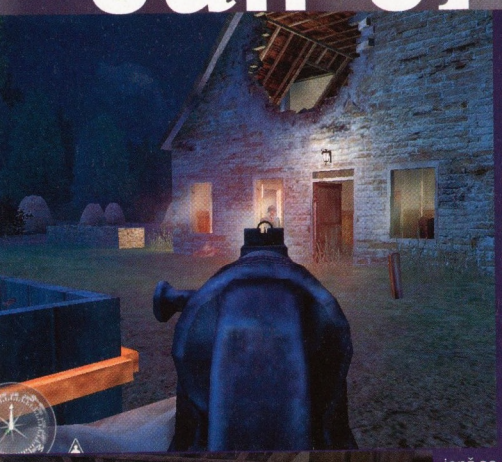


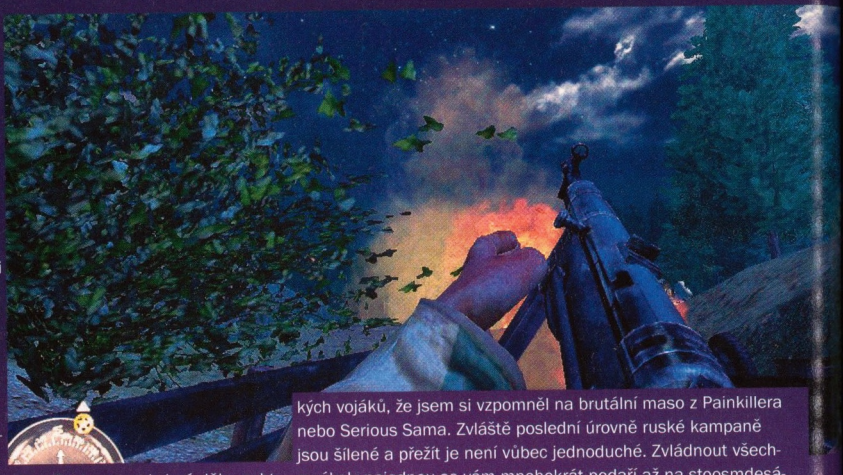


i

VÝROBCE > GRAY MATTER STUDIOS **DISTRIBUTOR** > CENEGA **MINIMUM** > CPU 1 GHZ, 256 MB RAM **DOPORUČENO** > CPU 2 GHZ, 512 MB RAM **TYP HRY** > AKČNÍ **WEB** > WWW.CALLOFDUTY.COM/UNITEDOFFENSIVE/MAIN.HTML **LOKALIZACE** > MANUÁL

call of duty: united offensive





Před rokem Call of Duty pořádně zamíchal životním režimem mnoha z nás a z výletů, odjezdů na dovolenou a podobných smělých plánů zbyl jen jeden cíl, a to sejmout co nejvíce vojáků wehrmachtu dříve, než oni sejmou vás. „Ve válce nikdy nejsi sám", bylo heslo hry, v níž jste snad poprvé měli pocit, že jste kolečkem v obrovském válečném orloji a nikoli trapným superhrdinou, jenž se sám vydává do srdce Velkoněmecké říše, aby během dvou minut vystřílel pět kompletních divizí SS i se štáby a polní kuchyní.

Nicméně počítačových nacistů není nikdy dost a zdá se, že tento druh arcinepřítele se nikdy nedohraje (i když by mne zajímalo, jak se cítí naši západní sousedé, když vyprazdňují zásobníky do svých virtuálních dědů a pradědů). A tak není divu, že Call of Duty, který jste samotný mohli dokončit za nějakých deset až dvanáct hodin, pokračuje v podobě datadisku, jenž přináší tým Gray Matter Studios (mimochodem i výrobce Return to Castle Wolfenstein). Je ostatně pravděpodobné, že lidé, kteří stojí za Call of Duty, pracují pilně na Call of Duty 2, plnohodnotném pokračování, jehož vydání můžeme s jistou dávkou optimismu odhadnout na příští rok. Volba zadat práci externímu týmu je tedy logická, a jak nasvědčuje kvalita tohoto datadisku, i správná.

United Offensive je skutečně jen rozšířením původní hry a až na mise a nové multiplayerové módy se na hratelnosti, která z Call of Duty udělala hru roku hned několika herních magazínů, nezměnilo vůbec nic. Datadisk přináší kampaň za Američany, Brity a Rusy, přičemž každá končí dramatickým hrdinským koncem, obvykle zahrnujícím asi tak polovinu německé armády, která si jako na potvoru udělala výlet zrovna vaším směrem. Tanky, samohybná děla, achtachty a desítky a stovky německých vojáků se snaží vás zbavit posledních zbytků HP a podle toho, jak se vám daří, můžete velké finále každé kampaně považovat buď za neuvěřitelně frustrující zážitek, nebo za vrchol designu akční hry. V mém případě to bylo tak půl na půl – mám rád ve hrách davové scény, ale občas jsem měl pocit, že testery obtížnosti dělali hráči z klanů z první desítky na Clanbase, pro něž je rozdávání headshotů asi tak samozřejmé jako pro Ježíška rozdávání dárků na Vánoce. Už v první misi zjistíte, že autoři se vydali cestou šílené obtížnosti a závěrečná jatka jsou opravdové peklo, ve kterém tu střílíte z okna samopalem, tu běžíte do vedlejší místnosti pro panzerfaust, tam zdrháte před nalétávající stukou či se snažíte se sniperkou v termínu oddělat Němce s panzerschrecky, to všechno je obvykle okořeněno ještě takovým množstvím německých vojáků, že jsem si vzpomněl na brutální maso z Painkillera nebo Serious Sama. Zvláště poslední úrovně ruské kampaně jsou šílené a přežít je není vůbec jednoduché. Zvládnout všechny úkoly najednou se vám mnohokrát podaří až na stoosmdesátý reload a to už jaksi není zábava – možná jsem až moc špatný střelec, ale občas mi připadalo, že to Gray Matter Studios jednoduše přehnali. Na druhou stranu to, že je hráč ochoten podstoupit martyrium neustálého reloadování, nasvědčuje, že autoři hru nenadesignovali vůbec špatně.

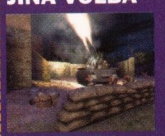
Trochu výjimkou je britská kampaň, kde se peklo odehrává už na začátku – jedná se o trailery hojně předváděné sezení ve střelecké věži bombardéru B-17, které končí zraněním a smrtí většiny členů posádky a pekelným sprintováním mezi jednotlivými střelišti a snahou o to, být ve správný čas na správném místě a sestřelit Me-109, které chyby obvykle neodpouštějí. Poté, co si protrpíte několikerý load-save-load cyklus, nabídne UO přestřelku >

VERDIKT

Válka není pro osamělé lovce a United Offensive to dokazuje více než zdatně. Nejlepší akční hru minulého roku výborně doplňuje, a i když by mise mohly být o něco kratší a naopak by jich mohlo být o něco více, je lepší střílet v UO fašisty než hnidopišsky poukazovat na nedostatky.

DEMO LEVEL 118

JINÁ VOLBA

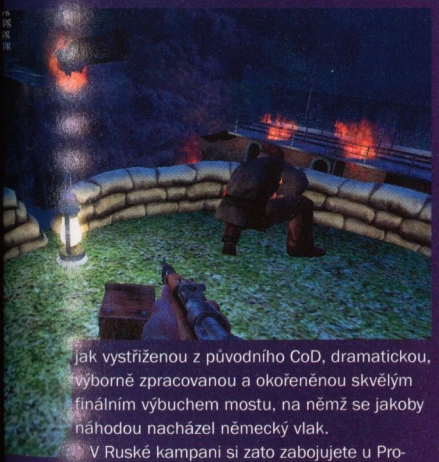


CALL OF DUTY > LEVEL | 107 > Stejně to musíte mít nainstalované, abyste si UO zahráli, tak proč si neprojít celou kampaň ještě jednou?

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT > LEVEL | 85 > Konkurence od EA sice dramaticky začíná, CoD je ale o řád lepší. Nejlepší je zahrát si obojí.

STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR > LEVEL | 65 > Chcete zažít druhou světovou z pozice generála? Tak si to užijte s nejrealističtější tahovou strategií na světě...

UNITED OFFENSIVE JE **SKUTEČNĚ JEN ROZŠÍŘENÍM PŮVODNÍ HRY** A AŽ NA MISE SE NA **HRATELNOSTI NEZMĚNILO** VŮBEC NIC.



jak vystřiženou z původního CoD, dramatickou, výborně zpracovanou a okořeněnou skvělým finálním výbuchem mostu, na němž se jakoby náhodou nacházel německý vlak.

V Ruské kampani si zato zabojujete u Prochorovky a Kurska, takže jedna z misí zahrnuje stejně jako v CoD jízdu tankem a divoké boje v největší tankové bitvě všech dob. Ještě předtím ale musíte zastavit nepřátelský nápor na vlastní zákopy, na které dokonce nabíhají i plamenometčíci – jen je škoda, že sami plamenomet příliš nevyužijete, což je překvapivé, když uvážíme, jaká s ním byla sranda ve Wolfensteinovi (a je i v Enemy Territory, když natrefíte na člověka, který s ním opravdu umí pracovat).

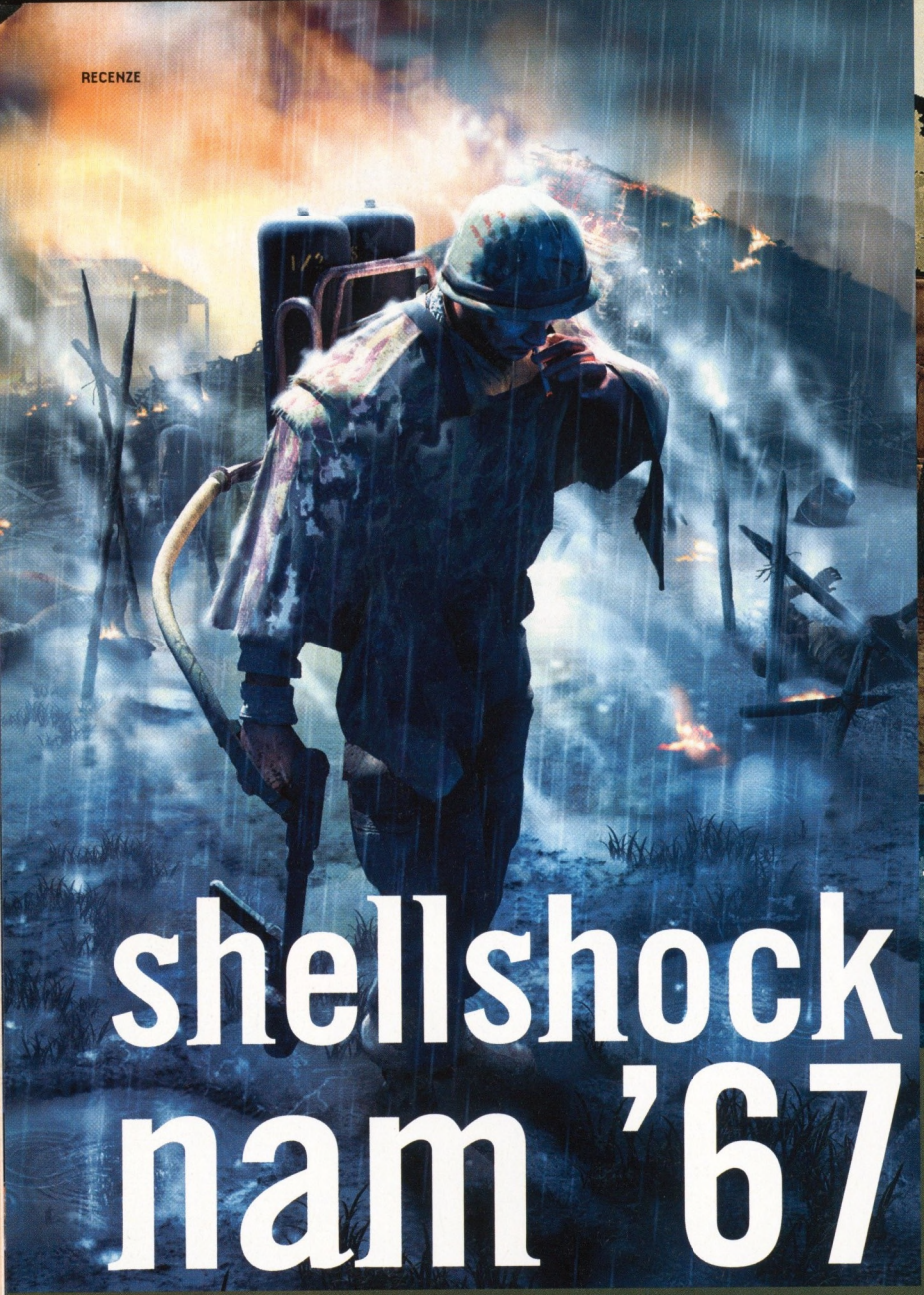
V United Offensive autoři ještě více než v Call of Duty využívali dvou věcí – pevně naskriptovaných sekvencí a nekonečného proudu panáků, které na vás hra vrhá. Datadisk je maximálně lineární, a pokud ho hrajete tak, jak designér chtěl, skvěle se bavíte. Běda ale, jestliže máte kreativní nápad typu „a teď vylezu z téhle díry a přelezu si do díry vedle, protože tam mám lepší palebné pole". Ouha, sejme vás totiž Instantní Granát pro Zlobivé Hráče(tm), protože designér nemá vůbec chuť vás pustit o kousek dále a pěkně vás donutí střílet z místa, odkud on chce. Stále také platí, že Němci na vás nabíhají pořád dokola a dokola, dokud nepřekročíte neviditelnou čáru, která vaši jednotku posune dopředu a také vypne spawnpointy, ze kterých jinak neustále lezou noví a noví vojáci. UO vás každopádně nenechá vydechnout až do doby, než zlikvidujete posledního fašistu v poslední misi.

Grafika vypadá na první pohled stejně, na pohled druhý si ale povšimnete mnohem lepších particlů – efektů kouře, ohně, výbuchů a podobně. Toto vylepšení bylo velmi žádoucí, protože v UO potkáte mnohem více dělostřelectva, minometů a podobných zpestření pěšákova života než v CoD. Co ovšem nikdo příliš nevylepšoval, je umělá inteligence, která je spíše nahrazena množstvím – němečtí vojáci se občas chovají velmi stupidně, zalehávají na otevřených prostranstvích, přebíhají v té největší palbě, vbíhají přímo do středu vašeho družstva a očekávají smrt ubitím pažbou a vůbec dělají různé sebevražedné věci, které jsou v literatuře asociované spíše se sovětskou armádou.

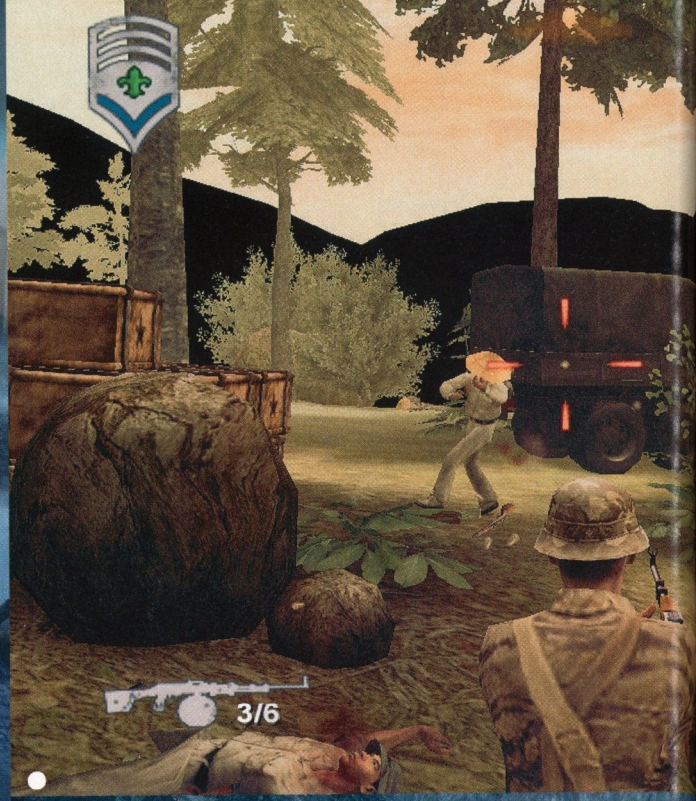
United Offensive je vrcholem toho, co dokáže Quake III engine (který slaví už pět let!!), a hlavně výborným datadiskem. Přesto si troufám tvrdit, že nenabízí žádnou misi takové kvality, jako byl Pegasus Bridge nebo Ste. Mere Eglise v CoD, což je docela škoda – i když právě tyto mise nasadily laťku kvality hodně vysoko, ostatně most byl vyhlášen na Gamespy nejlepším levelem v akční hře v roce 2003. Pokud vám nebude stačit singleplayer, datadisk přináší i nové velké multiplayerové mapy, ovladatelná vozidla a tři nové módy multiplayeru. Předpokládám, že časem budou nabízet ve výhodném balení CoD i UO dohromady, a pokud jste náhodou nestihli koupit si do té doby obojí zvlášť, nezapomeňte tuto chybu napravit. Přišli byste totiž o jednu z nejlepších akčních her vůbec. **– *Ondřej Malý***

level INDEX **8,5**

PLACENÁ INZERCE



shellshock nam '67



VÝROBCE > GUERILLA GAMES **DISTRIBUTOR** > CENEGA **MINIMUM** > CPU 1 GHZ, 256 MB RAM, 3D KARTA **DOPORUČENO** > CPU 2,4 GHZ, 512 MB RAM **WEB** > WWW.SHELLSHOCKGAME.COM **LOKALIZACE** > MANUÁL **TYP HRY** > AKČNÍ

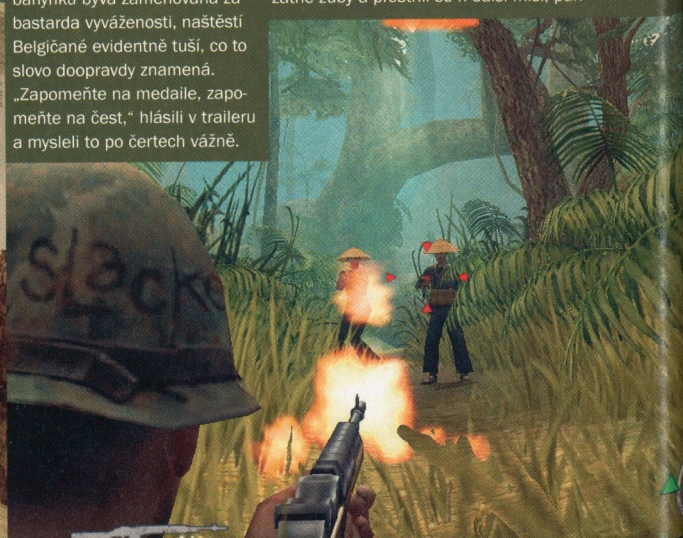
VERDIKT

Akční pecka, jaká se jen tak nevidí. Chvíli jí sice trvá, než vycení zuby, ale pak vás sežere i s chlupama.

Válka ve Vietnamu je historické období protkané mýty a všudypřítomnou demagogií. Amerika tam projela konflikt, do kterého ji vtáhla vlastní zpropadená víra v orla svobody a hlavně potřeba vztyčit hráz rozpínavosti komunismu, který si ostatně ideologickou agresi prubnul nějaký ten pátek předtím v Koreji. Dnes je z desetiletí 1965-1975 hůl na jakékoliv další yankeejské intervence a záplava hudebních kompilací pochybné kvality. My z generace počítačových hráčů těžko pochopíme, jaký to byl pocit, sledovat první válku v přímém přenosu, a rodiče nám k tomu těžko něco řeknou, když byli totalitní propagandou odstaveni od skutečnosti. Za oceánem se veřejnost naopak topila v přívalu informací, které by generálové raději viděli v archivech cenzorů. V době, kdy armáda ještě nestihla vymyslet novinářské konvoje, přinášeli nezávislí zpravodajové otřesné příběhy lidské krutosti, akcelerované podmínkami bambusového pekla. Škoda že už tehdy se projevila slepá touha po šokujících senzacích, kdy tisk do detailu rozebíral excesy páchané GIs, zatímco středověká krutost Ho Chi Minových jednotek zůstávala bez povšimnutí. Veřejné mínění, tepané květinovou revolucí, poslalo své syny s výpraskem domů. 58 tisíc se jich nevrátilo, zařvali pro jedno velké nic. Na výše uvedené Guerilla Games z principu kašlou. Ostatně šéf belgického studia na každém kroku uváděl nestrannost jako scenáristickou prioritu. V našem mediálním bahýnku bývá zaměňována za bastarda vyváženosti, naštěstí Belgičané evidentně tuší, co to slovo doopravdy znamená. „Zapomeňte na medaile, zapomeňte na čest," hlásili v traileru a mysleli to po čertech vážně.

APOCALYPSE NOW Sedmašedesátý rok vítá čerstvé maso s otevřenou náručí. „Cherries", nováčci, jsou po příletu do Saigonu promptně odveleni rovnou do akce. Není jednoduché se bez rozkoukání zorientovat ve střílečce z pohledu třetí osoby, a už proto si prvních deset minut nejspíš budete říkat, jestli Shellshock nepatří mezi ty velké, prázdné, nafouknuté bubliny. Pusté prostředí, chudá grafika, humpolácký pohyb v terénu, šikany v podobě balvanů a neviditelných zdí – jakoby tvůrci křičeli: „Jsme banda namyšlených pitomců! A vy jste nám to sežrali!" Jenže člověku zvědavost nedá, zatne zuby a prostříli se k další misi, pak >

ČERNÝ JESTŘÁB SESTŘELEN?



je po většinu času Call of Duty v third-person. Brzy pochopíte, že týmová taktika nemá na cestě za přežitím šanci, a poddáte se chaosu bitevní vřavy. Klíčem je být v pohybu a všude o krok dřív než Charlie, protože to si pište, že ti žlutí prevíti nečekají v jámě, dokud je z ní nevykouříte fosforovým granátem. Naopak jsou čilí jako mršky, přesouvají se z místa na místo a ani příliš nezáleží na tom, jestli nějak zvlášť chytře – prostě to dělají a nezbývá tedy než pohnout kostrou. Když to nečekáte, překvapí vás zpoza haldy kamení; jindy se prostě valí jeden za druhým, nekonečný průvod nazlobených rákosníků z džungle tak zarostlé, že by se dala krájet (mačetou).

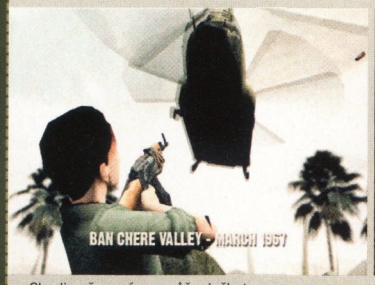
KREV, POT A SLZY. A KREV. Vzpomínáte na Bunnyho z oscarové Čety, kterak se v sugestivní scéně s retardovaným Vietnamcem pozastavoval nad obsahem jeho mozku (ten z domorodce mimo záběr doslova vytřískal pažbou své brokovnice)? Tady budou rozcupované mozky létat kolem vás. Nepřátelské, civilní, vašich spolubojovníků..., ať si to Bůh setřídí. Vám se nesmí zvednout kýbl, vy prostě musíte přežít. Hráči úchylní na „fun with the gun", zbystřete, čeká vás zábavní park. Shellshock je ultranásilná > k další a další a ještě jedné, to už za oknem svítá (rychle zatáhnout rolety), do třetice, čtveřice a pětice všeho dobrého, zatraceně, Charlie don't surf! Po všech těch snahách o maximálně věrné zpracování války je bohapustá akce svým způsobem návrat k osmibitovým kořenům, kde se každý s každým bil hlava nehlava a hrdina vydržel minimálně tucet ran, než šel definitivně k zemi. Tou bezhlavostí se ale paradoxně dostáváme blíž tehdejší skutečnosti. Na nejtěžší obtížnost hráč přestává být Rambem a skolí ho jedna dobře mířená trefa. Na nejtěžší obtížnost začíná Nam.

MEAT GRINDER To znamená „mlýnek na maso". Ban Chere Valley je mlýnek na maso. S ním nabírá Shellshock grády, právě tam poprvé ochutnáte plnou porci krvavé hratelnosti, kterou hra nabízí. Proklínané omezení pohybu ustupuje do pozadí a vojákům se otevírá prostor, zahuštěný potem, olovem a kusy roztrhaných těl. Zapomeňte na obezřetné našlapování misemi Vietcongu, tohle hra, ať už se na ni díváte z pohledu dokonale zpracovaného modelu zásahů, nebo z čistě filozofického hlediska. Má to tak být – Vietnam byl vším, jen ne turistickým rájem. Jen bych se hádal, zdali tvůrci zašli v zobrazování násilí skutečně tak daleko, jak se vychloubají. Přes grafickou brutalitu jsou scény mučení, nájezdů, či poprav jen opakováním zavedených klišé, že i ti hodní můžou být pod tlakem zlí. Na druhou stranu – která akční hra se o podobný způsob vidění byť jen pokusila? A tak je tu jeden z vojáků psychopat, roz- >

VÝLET DO ÚDOLÍ

Klid před bouří.

Poslední pokyny a pak vzhůru do akce.



Charlie už se nás nemůže dočkat.

Údolím táhne mlha. Postupujeme opatrně. Za chvíli to přijde.

Nepřítel na dohled. Letecká podpora na cestě.

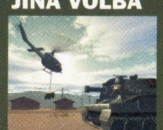
Oblast před námi vzplála plameny očistce.

Jatka číslo 5.

A ohňostroj na závěr.

ZAPOMEŇTE NA **OBEZŘETNÉ NAŠLAPOVÁNÍ** MISEMI VIETCONGU, TOHLE JE **MNOHEM VÍC** CALL OF DUTY **V THIRD-PERSON.**

JINÁ VOLBA



BATTLEFIELD: VIETNAM : LEVEL | 111 : Vietnamský konflikt pro více hráčů. Chcete-li být jedním z mnoha, tudy.

VIETCONG : LEVEL | 99 : Nemilosrdná džungle + nervydrásající boje + hromada klišé + příšerný dabing = rozporuplný výsledek.

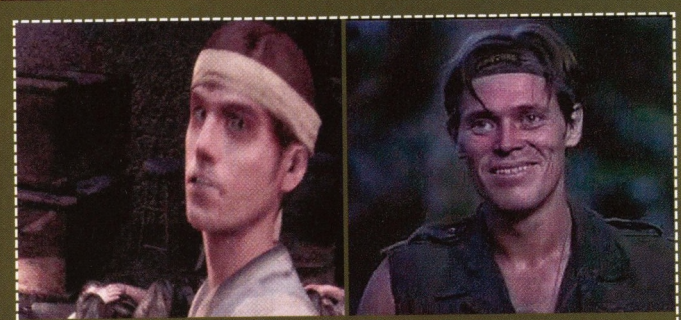
AIRBORNE RANGER : × : Jdi a zabíjej, říkali nám už v dobách osmibitů. A my šli.

kazy od nadřízených sporné, pomoc vesničanům končí masakrem a žádná neviditelná ruka zákona hráči nebrání, aby mu v hlavě jeblo taky. K dobru lze autorům připočíst, že nerezignovali na svinstva páchaná Vietcongem, a tak se na hráče z obou stran valí nesmyslné zlo a upřímná nenávist.

PLÍŽENÍM PLAZENÍM VPŘED! Když už si po dobytí pevnosti budete myslet, že jste viděli všechno, přijde převelení ke speciálním jednotkám a odvrácená strana Shellshocku: tajné operace. Pod rouškou noci budete ponecháni vlastnímu osudu za nepřátelskými liniemi, většinou s rozkazem něco vyhodit do povětří. Plížení má po hodinách frenetické akce své kouzlo, i když hra pro něj není zas tak úplně designovaná. Nečekejte druhý Splinter Cell; stealth element se omezuje na nůž, pistoli s tlumičem a obezřetné vyhlížení nepřátelských hlídek. Hodně zamrzí až příliš limitovaná viditelnost pasující odstřelovací pušku do role neškodné hračky. Do popředí se dostávají minihry, reprezentující především zneškodnění granátových pastí. Povaha těchto rozptýlení je primitivní – šipkami navigujete v časovém limitu jakýmsi pseudobludištěm, což sice nedává příliš smysl, ale splňuje to účel znázornit činnost, která vojákovi nedovolí chybu. Stealth mise mají naneštěstí jednu zásadní nevýhodu: lze se jimi celkem bez problémů surově prostřílet. To sice ocení netrpěliví hráči, zato těm vzorným je odměnou jen a pouze dobrý „thiefovský" pocit, že cíle dosáhli čistě a elegantně. Pravdou zůstává, že pro nás herní gurmány bývá takový pocit motivací více než dostatečnou.

AMMO, AMMO! Třetím Doomem zmlsaní čtenáři se pravděpodobně ošívají při pohledu na okolní obrázky, plné low-detail textur a sporadických vertex/pixel/miksle/v piksle efektů. Na vině je pochopitelně Xbox se svojí skromnou RAM. I tak ale hra v pohybu působí skvěle, protože grafika je tu v první řadě účelná, a až pak vám jednou za čas pošle čelist k zemi (především během stealth pasáží). V určitých aspektech dokonce vyniká: gurmáni přes exploze si u Shellshocku pošmáknou, protože takhle zpracované výbuchy jinde neuvidíte. Dobře zužitkovaná je i mlha, v kombinaci s „dokumentárním" zrněním obrazu tvoří přirozenou atmosféru jedna báseň. Na jedničku dopadly též modely zbraní a techniky vůbec, které sice, jak už bylo řečeno, disponují poněkud chudými texturami, ale jinak zůstávají věrné reálným předlohám. Výtku bych měl k animaci běhu, při kterém hráčův svěřenec vypadá hloupěji než kachna na útěku před řezníkem. Jinak je ale rag-doll fyzika impozantní a v líté přestřelce se těla kupí, jak kážou přírodní zákony. Nepotřebujete k tomu žádné extra dělo, rozhodně ne procesor na 2,4 GHz, jak autoři doporučují. Samozřejmostí je ale 3D karta podporující současné standardy. Výborně je na tom zvuk, i když filmových kvalit Call of Duty nedosahuje.

PRVNÍ OBĚTÍ VÁLKY BÝVÁ NEVINNOST Stejně jako tvůrci hodili za hlavu rozebírání příčin a důsledků toho opravdu ošklivého konfliktu v zemi bambusu a rýže, nechme stranou kecy o brutalitě a pochybný hon za opravdovou válkou na monitorech počítačů. Shellshock je v první řadě výborná akční hra, která odsejpá, aniž by skončila za prvním rohem, přetáhla nebohého hráče přes hlavu palicí nudy a utekla s jeho peněženkou. Má sice své mouchy, ale jsou to jen takové nicotné bestie, které odeženete jediným mávnutím ruky. Až budete s plášťenkou přes hlavu drkotat zuby ztraceni v průsmycích Kontumské vysočiny, bude vám šumafuk, že mravenci si z vašich zad udělali dálnici. Shellshock je jako The Star Spangled Banner v podání Jimiho Hendrixe – drásavá, uširvoucí, rozervaná. Ale pořád je americkou hymnou. Vám nezbývá než přežít. Tak sakra vojáku, lock 'n' load! **– Lukáš Grygar**



INSPIRAČNÍ ZDROJE TU JSOU

Tvůrci se netají obdivem ke klasice – ve hře se potkáte s motivy z Hamburger Hillu (zbytečné ztráty při zteči a následné obraně strategicky nevýznamné pevnosti), Coppolovy Apokalypsy (šílený generál Diem), nebo Čety Olivera Stonea. Snad každá postava byla inspirována právě někým z Čety. Nejlépe je to vidět na seržantu Ramirezovi, ostřileném harcovníkovi speciálních jednotek, který jako by z oka vypadl Eliasovi v podání Willema Dafoea. Jen jeho protějšek, Barnes, zůstává neobsazen. Možná je jím sám hráč. ×

SHELLSHOCK JE **ULTRANÁSILNÁ HRA,** AŤ UŽ SE NA NI DÍVÁTE Z **POHLEDU DOKONALE ZPRACOVANÉHO** MODELU ZÁSAHŮ, NEBO **Z ČISTĚ FILOZOFICKÉHO HLEDISKA.**

level INDEX 8,4

OFF-DUTY

I voják má právo na voraz, k čemuž mu dopomáhej osobní volno na základně. Z tranďáku vyřvávají The Spectres, Sonny & Cher, Roy Orbison nebo Eddie Floyd, zatímco vy máte možnost okukovat sestřičky nebo jen tak tlachat s kolegy ve zbrani. Jedním z nich je i šmelinář Deuce („You'd be amazed what Deuce can produce..."), spolehlivě zásobovaný zdroj zábavy ve všech jejích formách. Sežene vám dexedrin, pokud máte náladu se sjet, nebo propustku z tábora, jestli vás spíš svrbí chuť na šikmooké broskvičky. Jsou čtyři a v péči Mama-San z nich vyrostly ke všemu svolné slečny, připravené vyplnit vaše chlípná přání. Za hodinu s každou z nich zaplatíte od pětadvaceti do šedesáti chitů a kromě náběhu na pohlavní nemoc si odnesete i fotografii, kterou asi manželce neukážete. ×

Každému správné informace

www.bvv.cz/invex

invex

14. mezinárodní veletrh informačních a komunikačních technologií

ufi Approved Event

11. – 15. 10. 2004

Brno – Výstaviště

- **Odborný doprovodný program zahrnuje více než 100 konferencí a přednáškových akcí: Fórum elektronické komunikace, Bioinformatika, Linux Hall - Migrace na open source, Antivirová konference, Conference Hall, IT CAD Fórum, Digitální televize v ČR, First Tuesday Brno, Trendy ve využití prezentační techniky, SAP Business One, Přínosy moderních informačních systémů, Elektronická justice a řada dalších.**
- **Tematické projekty WiFi LiFe... Powered by Intel Centrino, Mobility Hall, Průvodce digitální fotografií, Galerie digitální fotografie, CAD Aréna, Job Fair až po projekt spotřebního materiálu pro kanceláře nakrmit.**
- **Mistrovství ČR v počítačových hrách, INVEX Open Mobile Cup, Mistrovství v rychlostním eSeMeSkování, Účetní roku a další soutěžní program.**

Nové členění veletrhu na 4 části:

INVEX CLASSIC ***pro profesionály***
Je určen profesionálům z oblasti informačních a komunikačních technologií a zájemcům o specializované produkty a služby.

INVEX HOME ***pro domácí uživatele***
Je určen domácím uživatelům informačních a komunikačních technologií a všem zájemcům o produkty oblasti spotřební elektroniky.

INVEX BUSINESS ***pro obchodníky***
Třídenní část veletrhu s registrovaným vstupem nabízí prostředí pro obchodní jednání a prezentace velkých řešení.

INVEX GAME ***pro hráče***
Je určen amatérským i profesionálním hráčům počítačových her a zájemcům o digitální a počítačovou zábavu.

Partner for Euro Business

Veletrhy Brno, a.s.
Výstaviště 1
647 00 Brno
Czech Republic
Tel.: +420 541 152 849
Fax: +420 541 153 057
www.bvv.cz/invex

BVV Veletrhy Brno

VYPADÁ TO NA RUKU, ALE RUKA TO NENÍ. ANEB ROZHODČÍ SE STÁLE JEŠTĚ PRAVIDLA NEDOUČILI.

ZA TAKOVÝHLE VÝSKOK BY SE NEMUSEL STYDĚT ANI VAN HOOIJDONK.

VERDIKT

Pokus o velkou revoluci, který zůstal tak trochu v půli cesty. EA Sports budou muset příští rok šlápnout do pedálů ještě o něco důrazněji, jinak se bude propast mezi jejich hrami a Pro Evem neustále rozšiřovat.

VÝROBCE > EA SPORTS **DISTRIBUTOR** > EA CZECH **TYP HRY** > SPORT **MINIMUM** > CPU 700 MHZ, 128 MB RAM **DOPORUČENO** > CPU 1,5 GHZ, 512 MB RAM **LOKALIZACE** > MANUÁL **WEB** > WWW.FIFAFOOTBALL2005.EA.COM

FIFA 2005

Pokud bychom měli důsledně ctít populární lidovou pravdu našich dědů o tom, že „změna je život", museli bychom vesměs všechny sportovní série od EA Sports dávno označit za mrtvé. Pánové sídlící v kanadském Vancouveru se již více než deset let vyhřívají na výsluní a v naprosté většině sportovních odvětví, do nichž se pustili, bez problémů kralují. Konkurence kouká sériím, jako je hokejová NHL, basketbalová NBA nebo americko-fotbalová (strašlivé přídavné jméno ❸) NFL, již velmi dlouho na záda a mistři z EA Sports navíc každý rok přece jenom trochu přidají do kroku, ačkoliv jde v mnohých případech o pohyb jen těžko rozeznatelný. Pravdou nicméně je, že snad každá ze zmiňovaných sérií již alespoň jednou po určitou dobu „prožívala" jakousi záhadnou krizi, při které se většina provedených změn v novém ročníku projevila v hratelnosti spíše negativně. NHL se ocitla ve svrabu předloni, NBA zase svého času vynechala v PC verzi jeden kompletní ročník. Zlí jazykové tvrdí, že tyto stavy jsou způsobeny akutním nedostatkem konkurence, která nenutí EA Sports k podstatným vylepšením a podporuje nepřímo spíše jakousi „udržovací taktiku". Aktuální ročník série FIFA ovšem toto tvrzení s naprostou definitivou vyvrací. Bohužel.

Když se loni objevila na PC konverze konzolového fotbalového hitu Pro Evolution Soccer 3, mnoho hráčů FIFY k ní přistupovalo se značnou skepsí. Po několika týdnech hraní se ale situace dramaticky obrátila a na diskusních fórech začala vládnout převaha PES pozitivních nad ojedinělými zastánci „FIFA přístupu" k fotbalu. V podobě PES 3 totiž našla FIFA 2004 vpravdě tvrdou konkurenci, jež svým zaměřením směřovala spíše na hardcore hráče, kterým nestačí jen oficiální licence, ale chtějí si zahrát i skutečně realisticky vypadající a skvěle zpracovaný fotbálek. V oblasti prodejních výsledků se sice hratelnostní nadvláda PES 3 prakticky vůbec neprojevila a FIFA 2004 byla jasnou komerční jedničkou minulého roku, ale v hlavách pánů z EA Sports zřejmě přesto začal hlodat červík pochybnosti – „neměli bychom přece jenom něco změnit?" To se projevilo již v případě Eura 2004, které představovalo jakýsi průnik mezi posledními ročníky FIFA a PES, a jelikož úspěch v recenzích byl poměrně značný, rozhodli se EA v nastoleném trendu pokračovat i ve FIFA 2005. Jak to dopadlo?

V prvé řadě je nutno konstatovat, že FIFA 2005 se od předchozího ročníku hodně odlišuje a alespoň částečných změn se dočkal takřka každý aspekt hry. Rozdíl v hratelnosti dosahuje bezmála skoku od ročníku 2002 do 2003, přičemž před dvěma lety jsme díky změně systému dostali na harddisky zřejmě zatím nejlepší díl celé série. FIFA 2005 jde stále trochu jinou cestou než konkurenční Pro Evo, na druhou stranu je ale znát, že EA Sports se v mnohém inspirovali ve hrách japonských Konami a některé věci jsou u obou her řešeny podobným způsobem.

Jakmile spustíte první zápas ve FIFA 2005, zjistíte, o čem je řeč. FIFA 2005 pokročila hodně dopředu zejména co se týče práce s míčem. EA Sports vypracovali nový systém, na kterém následně založili i reklamní kampaň a jenž řeší situaci prvního dotyku hráče s míčem. Zpočátku to nevypadá na nějakou velkou změnu, ale již po několika odehraných zápasech zjistíte, jak velkou změnu tento systém představuje. Převzetí přihrávky nebo centru není již samozřejmou záležitostí – pokud hrajete třeba třetí anglickou ligu, budou vám míče od nohy létat mnohem nešikovněji, než pokud jste na čele Premier League. Konečně tu tedy máme větší rozdíly mezi jednotlivými mužstvy a věřte, že pokud si hned za sebou zahrajete zápas za Real Madrid a Spartu, budete mít pocit, jako byste zkoušeli dvě naprosto rozdílné hry. Třikrát „sláva" lze také zvolat v souvislosti s možností běžet s volným hráčem „naproti" přihrávce, což ve všech předchozích ročnících velmi citelně chybělo. Dokonce ani hlavičkové souboje již nejsou naskriptovány tak přísně jako loni, i když v tomto ohledu by ještě bylo co zlepšovat.

Celkový dojem z hratelnosti FIFA 2005 by mohl být naprosto skvělý. Hráči se na hřišti chovají přirozeně, realisticky zpracovávají míče, při obtížných pasech jim balón občas uteče do zámezí atd. Pokud navíc vlastníte joypad se dvěma analogovými klouboučky, budete s vyspělejšími hráči předvádět nádhernou míčovou ekvilibristiku, která již navíc není ve hře jenom na parádu – přejít jednoho či dva protihráče způsobem „jeden na jednoho" je >

DEMO ⊘ LEVEL 118

> nyní skutečně možné a nejde jen o dílo náhody! Podmiňovací způsob jsem v první větě tohoto odstavce ale nepoužil náhodou. Křivka zábavnosti u FIFA 2005 totiž postupem času povážlivě klesá. Problémem je hlavně to, že po pár desítkách odehraných zápasů zjistíte, že góly padají prakticky stále ze stejných pozic a po stejných situacích, že takřka není možné vstřelit branku ze vzdálenosti větší než dvacet metrů a že hra zkrátka odhalí to nejlepší hned na začátku a další překvapení se nekonají. To na druhou stranu není žádnou velkou novinkou – je všeobecně známo, že křivka zábavnosti FIFA série je nastavena přesně opačně než u konkurenčního PES. Zatímco ve hrách od Konami budete ještě po měsíci objevovat nové a nové možnosti, FIFA před vámi stojí „obnažená" hned po několika málo zápasech. Každému samozřejmě vyhovuje něco jiného a spousta hráčů nemá čas ani náladu objevovat skrytá místa v jedné hře a naopak upřednostňuje vypilování osvědčených situací k dokonalosti. Těžko tedy hodnotit tento trend jako vyložený zápor.

Naprosto jednoznačně můžeme ale kritizovat jiné vlastnosti nové FIFY. Tak například standardní situace. Systém jejich rozehrávání je prakticky stejný jako v Euro 2004, což je již samo o sobě záporem. Odpadl sice problém s nutností střílet z přímých kopů ve všech případech rovnou na bránu, a autoři dokonce zapracovali na systému taktických rozestavení při jejich zahrávání, ale stále to není ono. Především rohy a nepřímé kopy se tak stávají v podstatě jen zbytečnou přetlačovanou dvou hráčů, ze které málokdy vznikne nějaká kloudná branková příležitost. Něco jiného je ale zahrávání autů – i to bylo ve FIFA 2005 kompletně přepracováno a v tomto případě odvedli autoři skutečně skvělou práci. Aut můžete hodit prakticky kamkoliv a elegantně si naběhnout s volným hráčem do prostoru – vhazování v blízkosti soupeřovy brány je tak paradoxně daleko nejnebezpečnější standardní situací. Dalším jednoznačným problémem FIFA 2005 je pak nastavení taktik, respektive jejich provádění samotnými hráči. Při jakémkoliv stylu defenzivní taktiky nemáte v podstatě šanci dát gól – hráči ze zálohy totiž nepodpoří útočníky prakticky nikdy a soupeřovi obránci při útočné taktice naopak nevyráží směrem k bráně, ale stále hrají zodpovědně dozadu. Nejenže to není příliš realistické, ale hlavně to poměrně nepříjemně omezuje hratelnost – změna taktiky na obrannou vám nepomůže v podstatě nikdy, a tak většinu zápasů odehrajete v útočných formacích.

Takřka celou recenzi jsme věnovali pouze povídání o samotných zápasech, nicméně FIFA 2005 nabízí spoustu zajímavých věcí i co se týká tzv. „omáčky okolo". Menu hry se sice tentokrát designově příliš nepovedlo a svým neustálým trojnásobným potvrzováním většiny akcí dokáže pořádně znechutit den. Celkový dojem trochu napravuje jen výborný soundtrack, do kterého přispěla taková jména jako Paul Oakenfold, Faithless nebo Franz Ferdinand. Ten vás bude doprovázet například i při tvorbě vlastního hráče, na kterou se autoři tentokráte soustředili více než dříve, a přesně v „Sims stylu" si můžete vymodelovat prakticky jakýkoliv obličej. Celkem ucházející je i grafika hry, i když je zřejmé, že současný engine je již za zenitem a nedokáže nabídnout výrazně lepší podívanou. Na druhou stranu EA Sports pořádně zamakali na animacích a v této oblasti FIFA 2005 bez problémů překonává jakýkoliv současný fotbal, včetně Pro Evo 4 na PS2. Poslední technickou věcí, u které bych se rád zastavil, je komentář. John Motson a Ally McCoist mě totiž poprvé donutili stáhnout hlasitost na minimum – doprovodné slovo se totiž tentokrát skutečně nepovedlo a po dvou třech zápasech budete považovat za vrchol komentátorského umění i kolotočáře Poulíčka na Nově.

FIFA 2005 je velmi dobrým fotbalem, který přináší do celé série tolik potřebný svěží vítr. Pravdou ale zůstává, že mnoho novinek, které EA Sports letos nakousli, není dotaženo do úplně uspokojivého konce. Doufejme tedy, že to příště bude lepší. Do té doby u nás ale stále vede Pro Evo. **– *Martin Bach***

POKUD SI HNED ZA SEBOU ZAHRAJETE ZÁPAS ZA REAL MADRID A SPARTU, BUDETE MÍT POCIT, JAKO BYSTE ZKOUŠELI DVĚ NAPROSTO ROZDÍLNÉ HRY.

JINÁ VOLBA

FIFA 2004 : LEVEL | 106 : Loňský ročník fotbalové FIFY nedopadl úplně ideálně a ve stínu PES 3 poměrně rychle zapadl. Ve zlevněných edicích pátrejte spíše po FIFA 2003.

PRO EVOLUTION SOCCER 3 : LEVEL | 108 : Pro mnoho hráčů zatím nejlepší fotbalová simulace pod sluncem, alespoň do dne vydání čtvrtého dílu.

EURO 2004 : LEVEL | 113 : Překvapivě povedený průsečík mezi hratelností PES 3 a FIFA 2004. Škoda jen, že reálné Euro je už dávno za námi, a tak hra hodně ztratila na atraktivnosti.

level INDEX 8,0

PLACENÁ INZERCE

Prosvětlete své všední dny

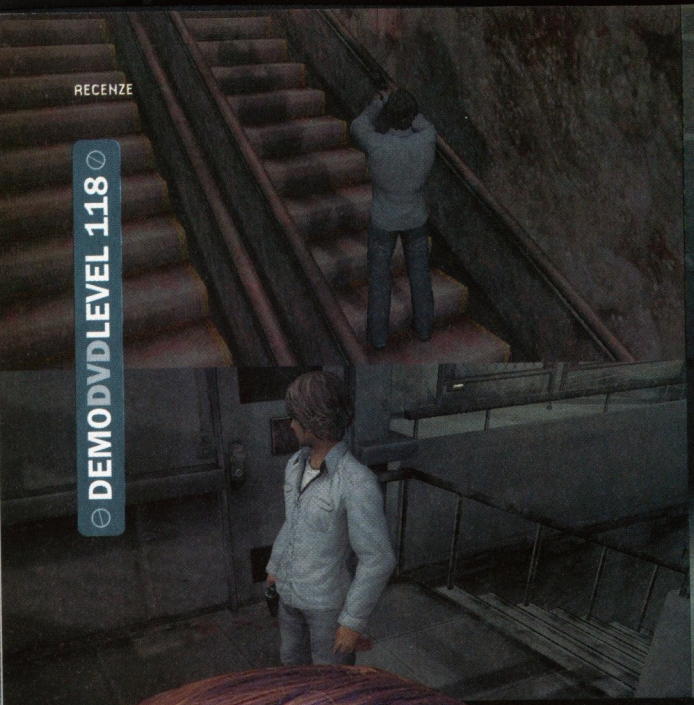
Nová řada výjimečných klávesnic s podsvětlenými tlačítky – UMAX Lumi. Pracujete po večerech, prezentujete při nízkém osvětlení, nebo „paříte" na počítači dlouho do noci? Nechcete rušit při těchto činnostech své okolí? Tak právě pro Vás jsou určeny klávesnice UMAX Lumi s příjemným modrým podsvícením.

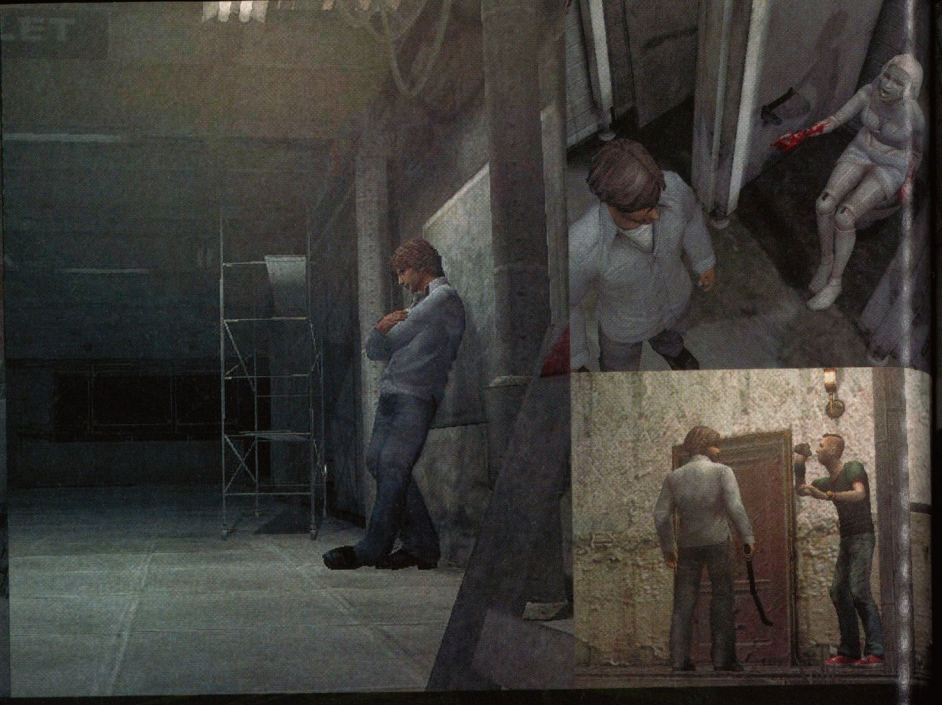
UMAX LUMI EL715

- Modře podsvícené klávesy
- Vhodná pro noční práci
- Rozteč tlačítek 19 mm
- Originální vzhled

můžete se spolehnout
UMAX

800 118 629 | www.umax.cz





Silent Hill 4 The Room

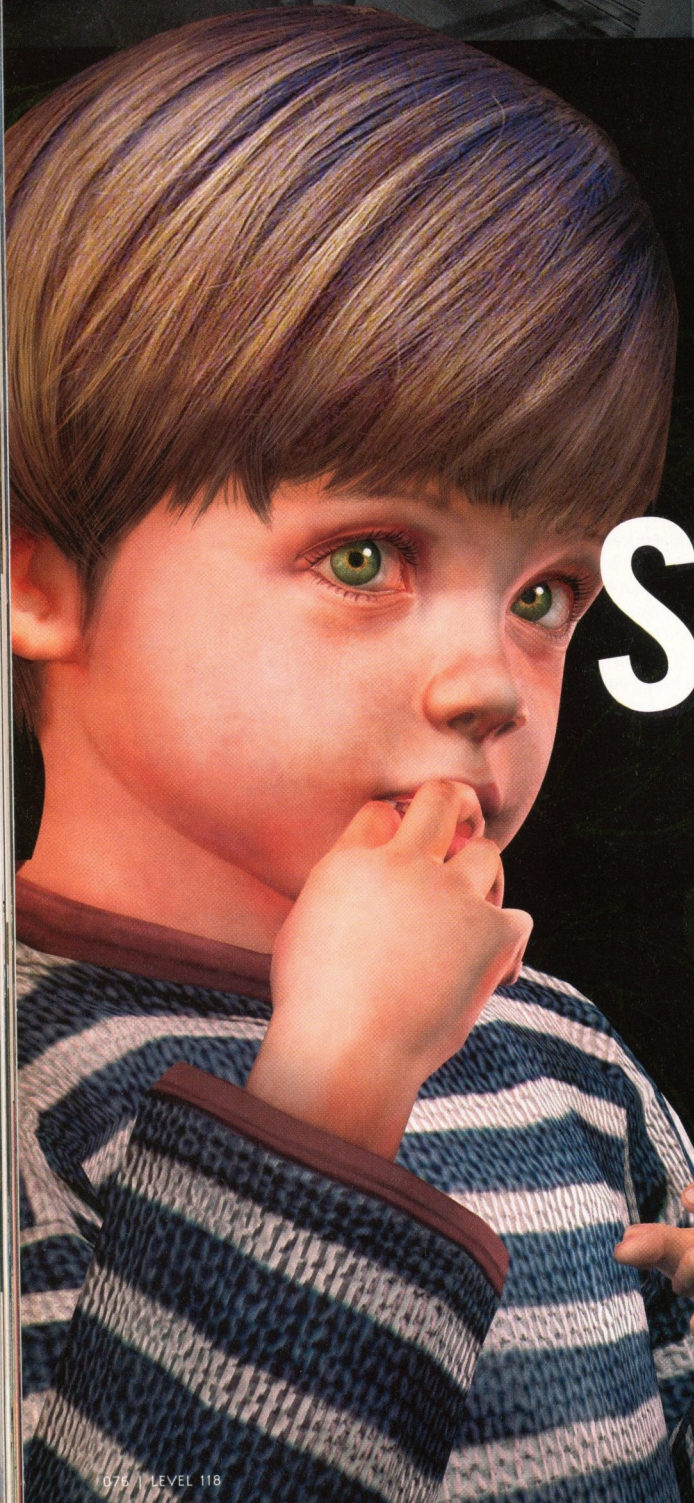
„Kdo chce přežít, musí vyprávět příběhy," píše Umberto Eco ve své knize Ostrov včerejšího dne. Pokud by to byla pravda, pak mají Japonci jako národ zajištěnu nesmrtelnost. Ačkoli nám rozdílná kulturní podstata brání pochopit japonskou literaturu, pronikají k nám jejich příběhy prostřednictvím filmů, komiksů a samozřejmě počítačových her. Japonské příběhy jsou nabité emocemi. Na rozdíl od svých amerických či evropských protějšků však mají schopnost přenášet tyto emoce na diváky. Všechno (včetně smrti) v nich přichází se samozřejmou jednoduchostí. A právě ona jednoduchost je obyčejně tím, co vás vykolejí. Prostě ji nečekáte. Nečekáte, že by s vámi něco tak obyčejného mohlo otřást. Pokud se navíc tato schopnost přenášet emoce zabalí do hororového žánru, odchází lidé z kina s mokrou košilí (nebo křičí, když někomu na projekci omylem zazvoní nevypnutý mobilní telefon). Japonské horory většinou nestavějí na nějakých primitivních obrazech násilí či odporných potvorách. Japonské horory ve vás častěji vyvolávají hrůzu naprosto všedními věcmi – pouze naznačují.

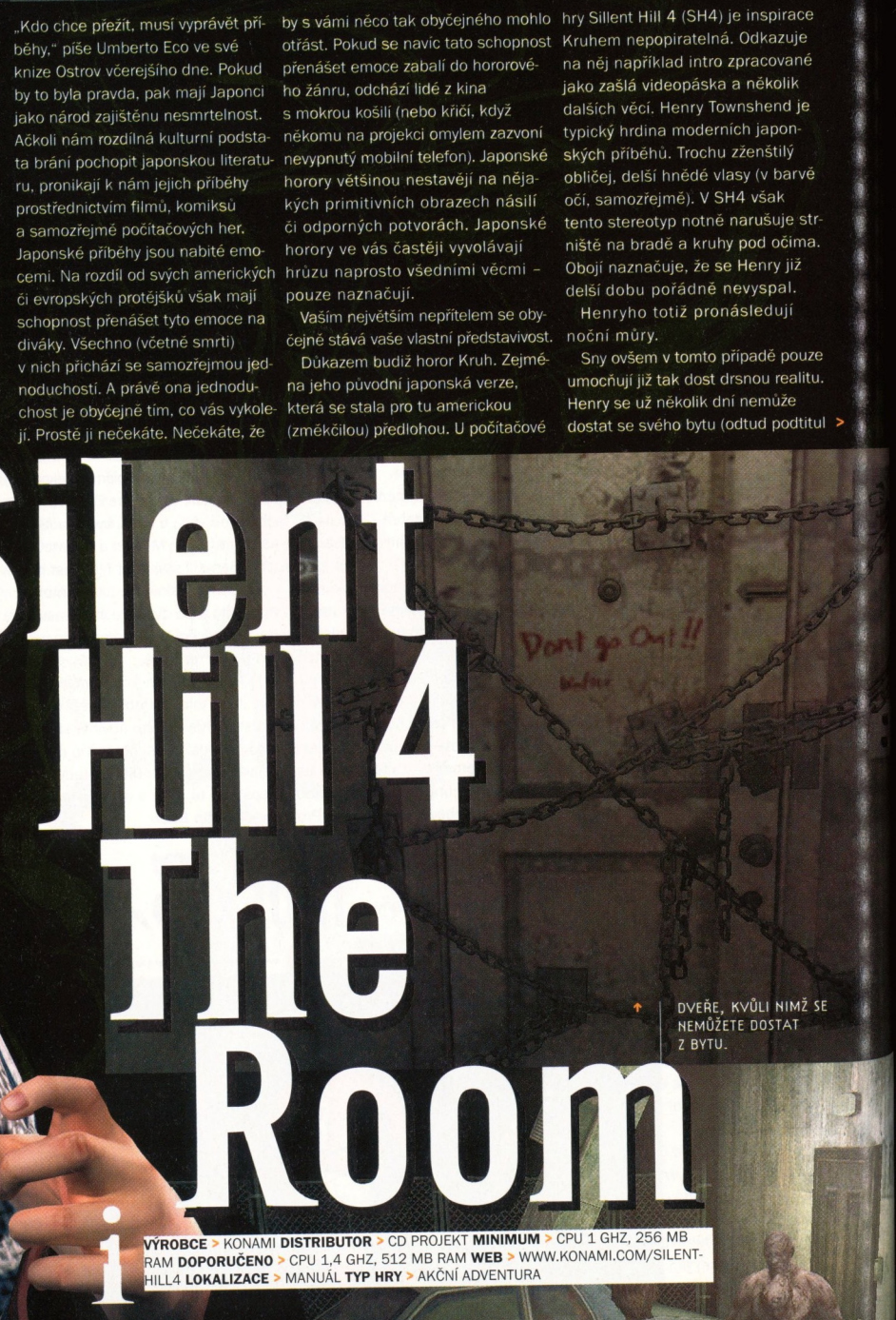
Vaším největším nepřítelem se obyčejně stává vaše vlastní představivost.

Důkazem budiž horor Kruh. Zejména jeho původní japonská verze, která se stala pro tu americkou (změkčilou) předlohou. U počítačové hry Sillent Hill 4 (SH4) je inspirace Kruhem nepopiratelná. Odkazuje na něj například intro zpracované jako zašlá videopáska a několik dalších věcí. Henry Townshend je typický hrdina moderních japonských příběhů. Trochu zženštilý obličej, delší hnědé vlasy (v barvě očí, samozřejmě). V SH4 však tento stereotyp notně narušuje strniště na bradě a kruhy pod očima. Obojí naznačuje, že se Henry již delší dobu pořádně nevyspal.

Henryho totiž pronásledují noční můry.

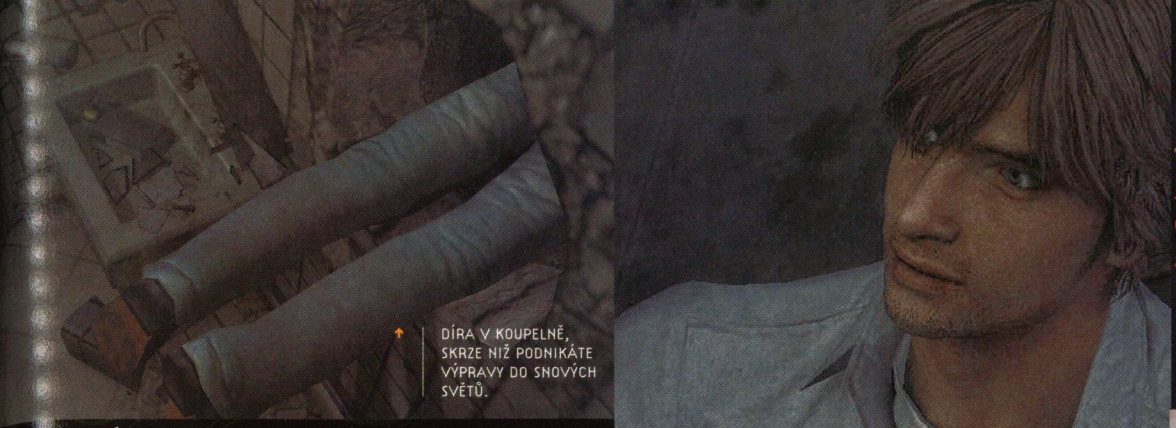
Sny ovšem v tomto případě pouze umocňují již tak dost drsnou realitu. Henry se už několik dní nemůže dostat se svého bytu (odtud podtitul >



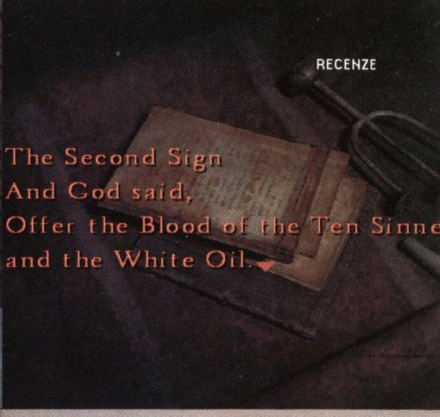


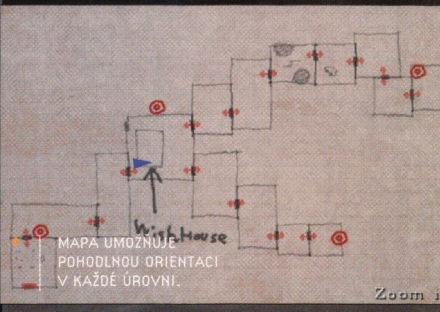
↑ DVEŘE, KVŮLI NIMŽ SE NEMŮŽETE DOSTAT Z BYTU.

VÝROBCE > KONAMI **DISTRIBUTOR** > CD PROJEKT **MINIMUM** > CPU 1 GHZ, 256 MB RAM **DOPORUČENO** > CPU 1,4 GHZ, 512 MB RAM **WEB** > WWW.KONAMI.COM/SILENT-HILL4 **LOKALIZACE** > MANUÁL **TYP HRY** > AKČNÍ ADVENTURA



DÍRA V KOUPELNĚ, SKRZE NIŽ PODNIKÁTE VÝPRAVY DO SNOVÝCH SVĚTŮ.





MAPA UMOŽŇUJE POHODLNOU ORIENTACI V KAŽDÉ ÚROVNI.

JINÁ VOLBA

DEVIL INSIDE : LEVEL | 4.00 : Tajemný dům, bizarní vraždy. Ale hrdina je hvězdou televizní reality show a zbraň má vždy pohotově po ruce.

BLAIR WITCH VOL. 1 : LEVEL | 11.00 : Na motivy kultovního „dokumentárního" filmu vznikla hned trilogie hororových adventur. Nutno říci, že špatná.

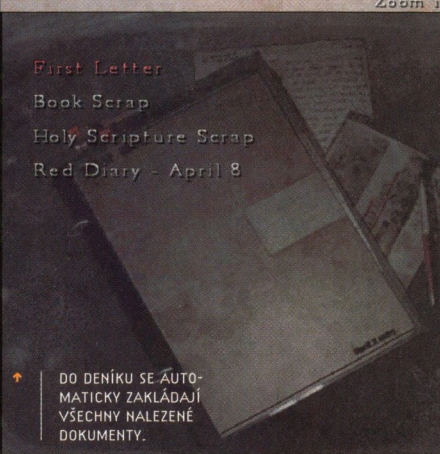
SILENT HILL 3 : LEVEL | 106 : Předchůdce čtyřky ukázal, jak nebezpečné může být pro obyčejnou teenagerku nakupování v obchodním domě.

> hry – The Room). Dveře jsou zamčené a zajištěné řetězy, okna nelze otevřít, šňůra od telefonu je přestřižená a televize nefunguje. Jediné Henryho spojení s realitou představuje výhled z okna, kukátko ve dveřích, zprávy v rádiu a špehýrka ve zdi do vedlejšího bytu, kterou kdosi z neznámého důvodu vyškrábal ve stěně. Sousedům je samozřejmě Henryho chování divné. Po několika dnech se na něj snaží zvonit, klepat, dokonce se pokouší otevřít dveře náhradním klíčem. Ale Henryho byt jakoby se nacházel v jiné realitě. Henry jejich bouchání a volání slyší, oni jeho však nikoli. Postupně vás přemáhá pocit absolutní bezmoci.

A na tomto malém prostoru autoři nápaditě roztáčejí spirálu událostí. vzkazy pod dveřmi, nápisy načmárané krví na stěnách apod. Všechny nalezené dokumenty se vám automaticky zapisují do deníku, který nosíte neustále při sobě.

Ve snových světech se ovládání přepíná do třetí osoby. Vně bytu vás čeká šest světů, do nichž se po jejich prvotním vyřešení ještě jednou vrátíte. Tj. dohromady 12 úrovní. Konkrétně podzemka, les, vězení, skladiště, činžák a nemocnice. Atmosféra jednotlivých úrovní je opravdu hororová. Když třeba ve vězení vejdete do libovolné cely, začnou se za dveřmi ozývat pravidelné kroky. Jakmile však vyběhnete na chodbu, abyste zjistili, komu patří, kroky ustanou. Postupně v každé úrovni odhalujete hrůzy, které jsou její podstatou. Například ve vězení naleznete deník strážce popisující nelidské zacházení s vězni. Jak v celém komplexu rezavěly dveře, takže nešly otevřít, vězni pomalu umírali v hladu a špíně. Jak byla jejich mrtvá těla v kuchyni porcována a krmeni jimi vězni, kteří dosud přežili. Na papíře to dvakrát strašidelně nezní, ale až se do vězení podíváte v Henryho kůži, uvidíte sami. Někdy je však snaha o hororovou atmosféru přetažena do úsměvného extrému. Například druhou úroveň (les) podbarvuje rádobystrašidelné houkání.

V úrovních se orientujete prostřednictvím přehledné mapy, která se vám sama vykresluje. Náplní jednotlivých úrovní je dostat se na místa, kam je vám zpočátku přístup odpírán. V podzemce na nástupiště, v lese do sanatoria, ve vězení do kuchyně apod. Toho docílíte řešením logických problémů, mluvením s NPC a zabíjením nepřátel. Řešení logických problémů se ve většině případů omezuje na nalezení a použití předmětu (převážně klíče), který vás posune dál. Od NPC jsem si sliboval mnohé, protože v japonských hrách je na ně tradičně kladen velký důraz. První úroveň (setkání s Cynthií) tato očekávání splňovala beze zbytku. Pak však jakoby autorům „došla šťáva". Ostatní NPC nemají žádnou jiskru, do příběhu – až na jednu výjimku – příliš nezasahují a nevytváříte si k nim žádný vztah. Děj ze začátku má spád, animace jsou časté a neustále objevujete něco nového. Autoři vás nenechají vydechnout, natož tápat. Postupně se však zdá, jako by SH4 začal ztrácet dech. Hra se pomalu stává očekávatelnou a stereotypní. Když poprvé zkoumáte svět SH4, máte opravdový strach. Strach z neznáma. A autoři z toho těží. Posléze se ale stávají předvídatelnými a vy se (bohužel) přestáváte bát.



DO DENÍKU SE AUTOMATICKY ZAKLÁDAJÍ VŠECHNY NALEZENÉ DOKUMENTY.

V SILENT HILLU 4 SE ČLOVĚK VÍCE NEŽ NEPŘÁTEL BOJÍ SVÉ VLASTNÍ PŘEDSTAVIVOSTI. COKOLI DALŠÍHO NA NĚJ AUTOŘI PŘIPRAVILI, UŽ ZPRAVIDLA NENÍ TAK STRAŠNÉ.

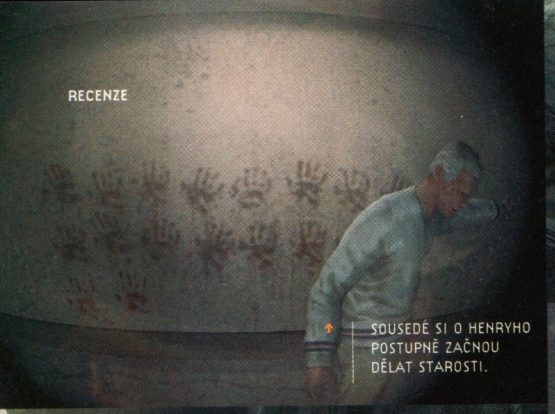
SH4 je kombinací adventury a akce. Akční část je v tomto případě zastoupena výhradně bojem. Pro pohyb v prostorách bytu zvolili autoři první osobu. V internetových diskusích k tomuto rozhodnutí sice zaznívají výhrady, každý dobrý spisovatel však ví, že první osoba vám umožní lépe se ztotožnit s hrdinou. A to je u příběhu to nejdůležitější. Byt vám v průběhu hraní slouží jako základna, odkud podnikáte výpravy do snových světů. Sem se rovněž ze snového světa vracíte. Výhradně v bytě je totiž možné si obnovit zdraví (lektvarů je minimum), uložit hru prostřednictvím zápisníku a pomocí truhly udělat pořádek v inventáři, jehož velikost je omezena. Vyjma toho se zde s takřka každým vaším návratem odehrávají drobné události, které posouvají děj kupředu. Telefonní hovory (z telefonu s přestřiženou šňůrou),

V pozdějších fázích se to autoři snaží dohnat čím dál tím primitivnějšími hrůzami (porcovačka lidí), ale už to jednoduše nefunguje. Průběžně do vašeho snového světa začínají pronikat lidé z okolí vašeho bytu a vy pomalu začínáte tušit, že možná není tak docela snový. Policejní zprávy v rádiu dávají tušit, že má možná k realitě blíže, než se zprvu zdá. Více než nepřátel se ale bojíte své vlastní představivosti. Cokoli dalšího autoři na hlavního hrdinu připravili, už zpravidla není tak strašné. Nepřátelé jsou hrůzostrašní. Ale na druhou stranu se jedná o nádherný produkt představivosti autorů, který musíte obdivovat stejně, jako když čtete knihy Cliva Barkera. Hned v první úrovni (podzemka) se kupříkladu setkáte se dvěma nádhernými „psy", kteří zabíjí třetího. Nejprve jej chvíli ohlodávají a pak zaboří >

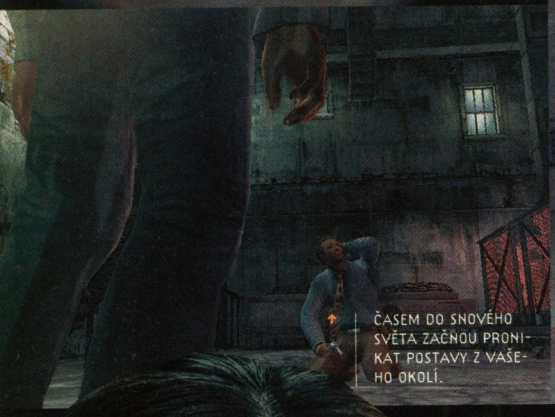
...ZE SLÍBENÉHO SEXU NEBUDE PATRNĚ NIC.

VERDIKT

Čtvrtý díl série, kvůli níž si lidé kupují konzole. Drsný příběh, drsné zpracování. Budete se bát (hlavně sami sebe).

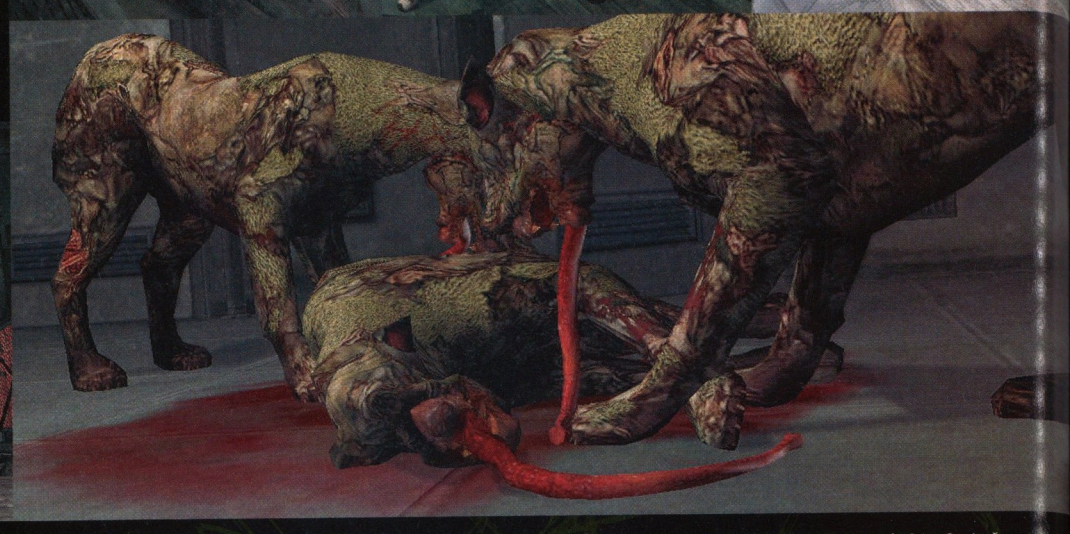


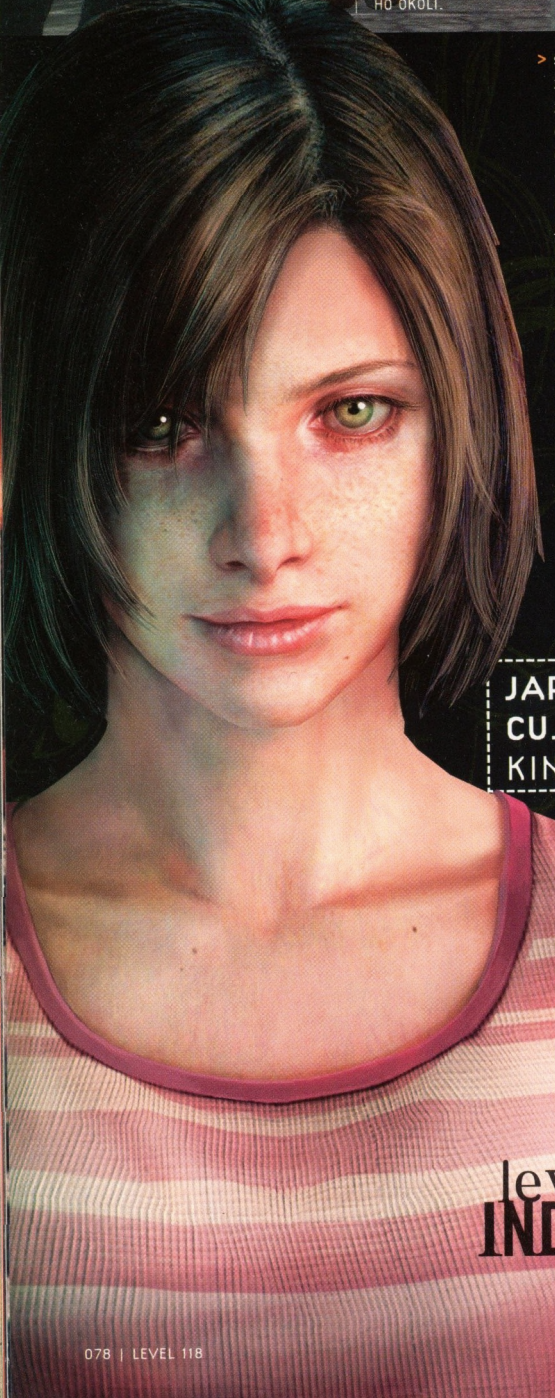
SOUSEDÉ SI O HENRYHO POSTUPNĚ ZAČNOU DĚLAT STAROSTI.



ČASEM DO SNOVÉHO SVĚTA ZAČNOU PRONIKAT POSTAVY Z VAŠEHO OKOLÍ.

DALŠÍ EXEMPLÁŘ DUCHA. ZDE BEZPEČNĚ PŘIŠPENDLENÝ K ZEMI KOUZELNÝM MEČEM.





> své dlouhé jazyky (které tahají po zemi) do jeho mrtvého těla a vysají z něj všechnu krev. Nachází se zde opravdu pestrá sbírka bizarních produktů lidské imaginace: dvě hlavy v kápi, které jsou srostlé k sobě a namísto nohou mají ruce, potvora, jež ze všeho nejvíce připomíná nahého muže, kterému z hrudníku vyrůstá čumák jakéhosi hlodavce apod. Nejvíce vám patrně budou pít krev duchové (myšleno obrazně i fakticky). Stejně jako zombie v sérii Resident Evil nejdou zabít, a jakmile se objeví, začne Henryho bolet hlava a grafika hry se přepne do režimu „zašlá videopáska". Nepříjemné na nich je, že dokáží procházet zdí, a umí vás proto pronásledovat napříč úrovní. Jejich vylézání ze stěny přitom připomíná příšeru z Kruhu sápající se v závěrečné části z televize. Jakmile je dobijete na zem, chvíli nehnutě leží a poté „obživnou". V ranějších fázích hry bude vaší jedinou zbraní útěk, později však budete mít na zúčtování s duchy prostředky. Repertoár zbraní začíná u chladných (golfová hůl) a přechází přes palné (pistole) až k magickým a okultním.

Munice není rozhodně nazbyt, a když najdete balení nábojů do pistole, je to trochu jako malý svátek. Já jsem do dobré třetiny hry používal nejčastěji ze všeho ocelovou trubku a posléze jsem přesedlal na baseballovou pálku. Chladné zbraně sice žádné náboje nepotřebují, ale zase mají jiné úskalí. Při jejich používání se totiž unavíte (vedle teploměru zdraví je v pravém horním rohu obrazovky ukazatel únavy), a když si nedáte pozor, tak v určitém okamžiku boje vždy „promáchnete" a poskytnete nepřátelům možnost, aby se na vás vrhli.

Ovládání Silent Hillu je do značné míry poznamenáno skutečností, že se jedná o portaci původní konzolové verze. Poněkud sporné je zejména již zmíněné prohlížení bytu v první osobě. Vzhledem ke zpracování tohoto úkonu je možné ledacos přehlédnout. Ikona oka sloužící k prohlížení je totiž z neznámého důvodu aktivní „vpravo nahoře" nad předmětem a na samotném předmětu aktivní není! Chcete-li se tedy podívat do kukátka ve dveřích, musíte ikonou oka kliknout napravo nahoru nad kukátko. Standardně nakonfigurované ovládání je poněkud nezvyklé, ale naštěstí jej lze v nastavení změnit. U japonských her si patrně již musíme zvyknout, že klávesa nahoru značí na obrazovce „dopředu" z pohledu kamery, nikoli „dopředu" z pohledu hrdiny. Trochu problematické je však ovládání (či spíše neovládání) kamery. Úhel pohledu kamery je většinou pevně stanoven a nelze jej měnit. V některých lokacích lze klávesou [Tab] přepínat za hlavu hrdiny. Ve většině případů však s kamerou nehnete, což vadí zejména v boji a rovněž při zkoumání lokalit (často stojí nepřítel metr od vás, ale vy jej nevidíte, protože jste ještě nedošli tak daleko, aby se uráčila přepnout kamera...). Na druhou stranu nelze tomuto přístupu upřít filmový efekt. Osobně však zastávám názor, že daleko lepším řešením by bylo, kdyby šlo pohled kamery ovládat prostřednictvím myši (s kamerou umístěnou za zády hrdiny) a pohyb hrdiny skrze směrové klávesy. Komplikace s sebou přináší i boj s více protivníky – hra totiž v průběhu boje automaticky zaměřuje, ovšem nikoli vždy na tu potvoru, na kterou byste rádi útočili.

Grafické zpracování je ale vynikající! Úvodní nabídka sice jako obyčejně signalizuje svojí kostrbatostí port z konzole, ale jinak si grafiku můžete nastavit až do jemňoučkého rozlišení 1280 × 960 obrazových bodů a 32bitové barevné hlouby. Všechny modely ve hře jsou detailně zpracované. Ať už se jedná o hrdinu, NPC nebo nepřátele. Perfektně vymodelovány jsou taktéž světy. Pouze mi občas připadalo, že některé textury nejsou tak docela kvalitní.

Hudbu bych rozdělil na dobrou a vynikající. Občas jsem si dokonce říkal, že kvůli některým kouskům by stálo za to pořídit si originální soundtrack. Vynikající je kupříkladu hudba, která podbarvuje druhou část intra. A naprosto špičková je pak melodie, která doprovází Cynthii – melancholická vokální skladba, skvěle vystihující ponurou atmosféru okamžiku.

JAPONSKÁ HRA JE TAK TROCHU JAKO FILM O **POTOPENÍ TITANICU.** PŘEDEM VÍTE, **JAK DOPADNE,** ALE STEJNĚ SE NA NĚJ DO KINA **JDETE PODÍVAT.**

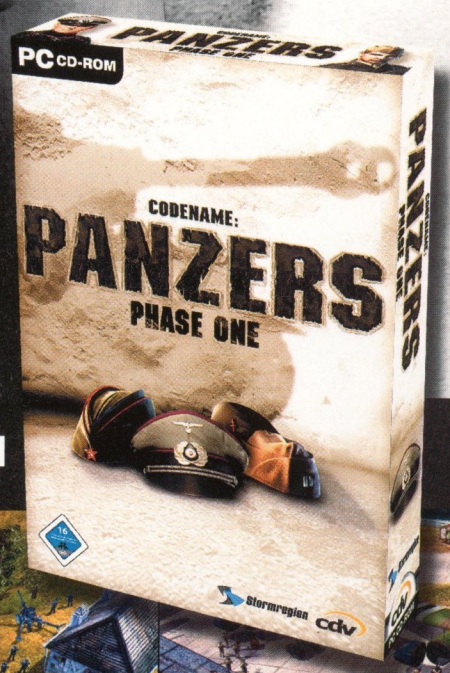
Japonská hra je tak trochu jako film o potopení Titanicu. Předem víte, jak dopadne, ale stejně se na něj do kina jdete podívat. Japonské příběhy se vždy odehrávají v určitých vzorcích (klišé). Hlavní hrdina / hrdinka potká osudovou NPC, která posléze v jistém okamžiku hry zemře (SH4 toto schéma tak úplně nenaplňuje). Od toho okamžiku už to není hra, je to osobní. Vzpomeňte například na smrt Aeris v počítačové hře Final Fantasy XII. A i poté, co hru úspěšně uzavřete a hlavní padouch je mrtev, vám zbude na jazyku pachuť smrti. Vaším hlavním pocitem není radost, spíše jakési zadostiučinění. Radost zemřela s osudovou NPC. Tato klišé buď bezvýhradně milujete, nebo je nenávidíte a považujete za afektované. Pokud jste jejich milovníky, Silent Hill 4 bude další hrou v řadě, která se vám bude líbit. – *Mirek Zeman*

level INDEX 8,3

CHRAŇTE SI VOJÁKA

Foto: H. Graffmann © 2004 CDV Software Entertainment AG.

Randy
Marketing Manager

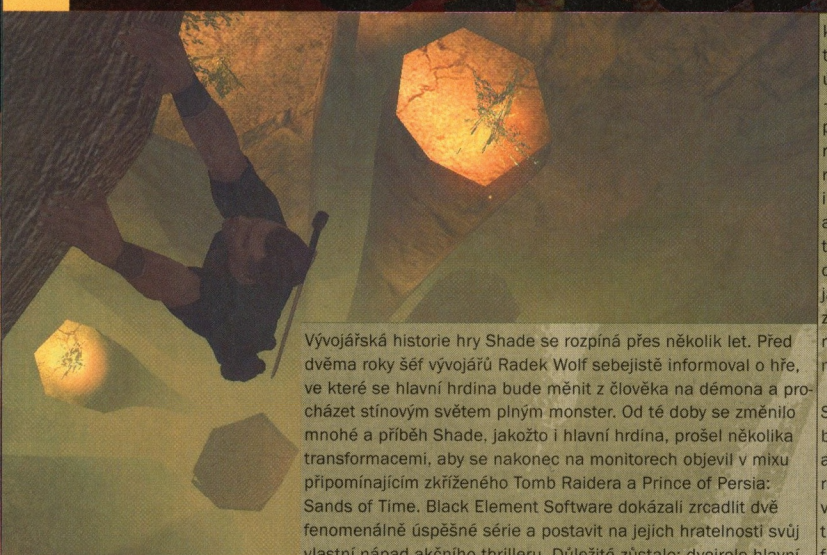


cdv www.cdv.de Stormregion PC CD CENEGA **WWW.PANZERS.COM**

Tuto hru zakoupíte v síti prodejen JRC, v řetězcích Datart, Electroworld a K+B Expert, v hypermarketech Carrefour, Globus, Hypernova, Interspar, Makro a Tesco, dále ve všech obchodech s počítačovými hrami a u všech dobrých prodejců výpočetní techniky. V ČR vydává a distribuuje CENEGA CZECH s. r. o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: 257 189 511 – 14, fax: 257 189 510, www.cenega.cz, e-mail: prodej@cenega.cz, distribuce na Slovensku: CENEGA SLOVAKIA s. r. o., tel.: + 421-2-59 30 88 11, Lamačská cesta 8, 811 04 Bratislava 1, www.cenega.sk, e-mail: info@cenega.sk

VÝROBCE > BLACK ELEMENT SOFTWARE **DISTRIBUTOR** > CENEGA **MINIMUM** > CPU 700 MHZ, 128 MB RAM, 3D KARTA **DOPORUČENO** CPU 2 GHZ, RAM 512 MB, 3D KARTA
WEB > WWW.SHADE-GAME.COM **LOKALIZACE** > KOMPLETNÍ **TYP HRY** > AKČNÍ

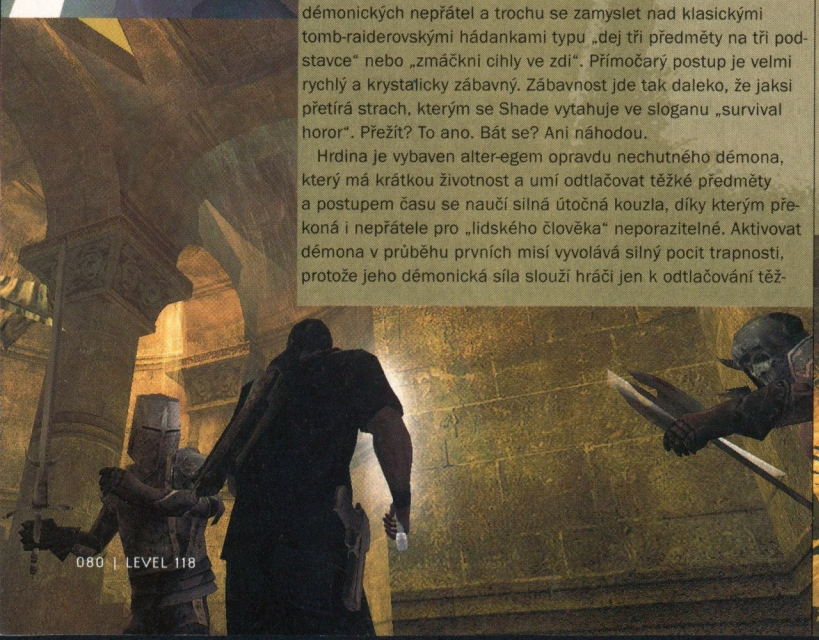
hněv andělů
shade



Vývojářská historie hry Shade se rozpíná přes několik let. Před dvěma roky šéf vývojářů Radek Wolf sebejistě informoval o hře, ve které se hlavní hrdina bude měnit z člověka na démona a procházet stínovým světem plným monster. Od té doby se změnilo mnohé a příběh Shade, jakožto i hlavní hrdina, prošel několika transformacemi, aby se nakonec na monitorech objevil v mixu připomínajícím zkříženého Tomb Raidera a Prince of Persia: Sands of Time. Black Element Software dokázali zrcadlit dvě fenomenálně úspěšné série a postavit na jejich hratelnosti svůj vlastní nápad akčního thrilleru. Důležité zůstalo: dvojrole hlavního hrdiny v pseudo-hororovém prostředí je stále až nebezpečně přitažlivá.

Ocitáme se v současné Evropě, kde nepříliš komplikovaný muž čte ve vlaku dopis od bratra archeologa, který zoufale žádá o pomoc. Během chvíle hrdina zjišťuje, že pan bratr, zvaný prostě B., strčil nos do supernaturálních záležitostí, o kterých by lidé pro jistotu neměli vědět – a zmizel. Bratrská láska je silnější než peklo, a tak se hrdina p od vedením mocného anděla vydává do jiných časů a prostorů, aby zkompletoval čtyři andělská srdce a s trochou štěstí ubohého Bé zachránil. Příběh jako vystřižený ze čtvrťákového románu, ale zároveň i natolik jednoduchý, aby nad ním nikdo nemusel přemýšlet déle než deset sekund. Ve čtyřech rozsáhlých světech musí náš člověk umně pobít armády démonických nepřátel a trochu se zamyslet nad klasickými tomb-raiderovskými hádankami typu „dej tři předměty na tři podstavce“ nebo „zmáčkni cihly ve zdi“. Přímočarý postup je velmi rychlý a krystalicky zábavný. Zábavnost jde tak daleko, že jaksi přetírá strach, kterým se Shade vytahuje ve sloganu „survival horor“. Přežít? To ano. Bát se? Ani náhodou.

Hrdina je vybaven alter-egem opravdu nechutného démona, který má krátkou životnost a umí odtlačovat těžké předměty a postupem času se naučí silná útočná kouzla, díky kterým překoná i nepřátele pro „lidského člověka“ neporazitelné. Aktivovat démona v průběhu prvních misí vyvolává silný pocit trapnosti, protože jeho démonická síla slouží hráči jen k odtlačování těžkých překážek. Časem nalezne „pekelné svatyně“, kde za nasbírané body dokupuje nové útoky a stává se vpravdě strašlivou postavou – jen ho naklonovat do Doom 3! Nápad dvou postav pod hráčovým velením není na herním poli až tak nový (k vidění byl v The Suffering; multipersonální přístup byl nakousnut i v 2D adventurách jako Day of the Tentacle), ale rozhodně přispívá k pestrosti hraní. Některá místa – a to není řeč o bednách – démona vyžadují kvůli větší průbojnosti, jakou lidský hrdina nemá, a tudíž by se sám za sebe nepohnul. Je dobře, že vývojáři vyvinuli herní systém se dvěma výrazně odlišnými póly, které není možné ignorovat.

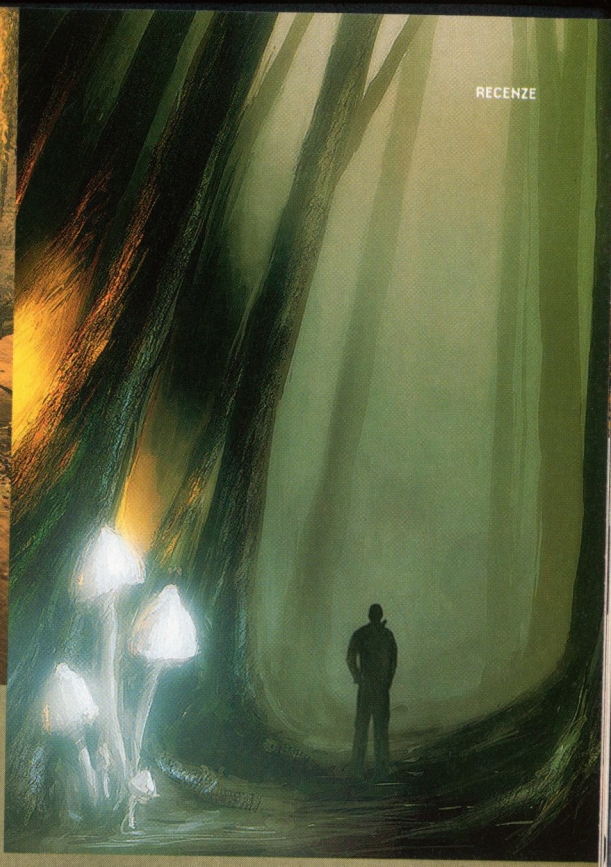


Souboje mají blízko k Prince of Persia: Sands of Time. Během hraní se hrdina učí bojové sekvence s magickým mečem a ty aplikuje na nepřátele s drtivým účinkem. Na rozdíl od kouzelně přitažlivého zabíjení v Sands of Time je Shade až nechutně realistický a nepřehledný. Úderové sekvence sice fungují, ale ve chvíli, kdy se na hráče sesype pět a více nepřátel, stejně se jen drtí akční tlačítko a směrové šipky a na nějaké finesy je během sekundy zapomenuto. Šermovačka přináší tu největší slast z dostupných stylů boje – pistole nebo dalekonosná kuše sice neurazí, ale přece jen není tak uspokojující jako kontaktní rubačka na vzdálenost jednoho metru. Ve všech světech je dostatek rozdílných monster, od supertěžkých až po zábavná nemrtvá, která jdou k zemi po jednom seku. Návrháři rozmístili potvory se smyslem pro přirozenou gradaci obtížnosti, což v praxi znamená, že ve vrcholech jednotlivých úrovní (například při splnění jednoho ze tří úkolů) atmosféra zhoustne a meč se jen blýská, ale hned poté adrenalin poklesne na únosnou míru a hrdina má čas se vydýchat, než začne opět přituhovat.

Náročnost neznamená jen šílené mávání mečem, ale též (ne)oblíbené plošinkování ve 3D. Skákání, padání, závratě a modlení při letu vzduchem, aby postava doskočila na okraj rozbitého mostu a tak podobně, jsou poměrně častým a do značné míry frustrujícím jevem. Hrdina se pohybuje třemi rychlostmi (chůze, jogging, sprint) a s jejich pomocí musí hráč nařizovat úhel běhu a sílu skoku. Při akrobacii Shade evidentně odkazuje na Tomb Raidera a nemá cenu skákání popisovat – to se musí zažít. To zoufalství, když postavička s výkřikem proletí do propasti a musí začít od posledního úložného bodu. Ten studený pot, kdy se rozeběhnete, na třetí dlaždici od kraje zmáčknete skok, letíte a zjistíte, že jste si to naštelovali o dlaždici dřív a umíráte, takže musíte proběhnout poslední úsek úrovně >

VERDIKT

Lineární akce vyvážená plošinkovou gymnastikou a mírně logickými překážkami. Jednoznačně parádní technické provedení posunuje českou vývojářskou scénu zase o něco dále a vystačí na dlouhou dobu.



> a zkusit to znovu. Nebo že hrdina přepadl z plošinky, namísto toho, aby se chytil za ruce a ručkoval dál. Naopak si oddychnete, když zjistíte, že hrany plošinek jsou místy špatně namapovány a je možné chodit ve vzduchu. Záměrem zřejmě bylo vyvážit akční chvilky něčím jiným, ovšem ve výsledku se hráč bude víc těšit na umírání v boji, než na zbytečné hopsání a padání. Třetí ingrediencí hratelnosti jsou puzzly, jejichž nekomplikovanost nemá cenu popisovat.

Pavel Prouza polemizoval o úrovni umělé inteligence – nyní není nad čím přemýšlet. Nepřátelský rozum je někdy až nepříjemně ostrý, to když útíkají na optimální dostřelovou vzdálenost nebo bez problémů sledují hráče za několik rohů. Ten, kdo má trénink z Thief III, může dokonce zkusit malou stealth-akci a využít pole pohledu nepřátel otočených zády.

Na úrovni technického zpracování Shade exceluje. Prostorový 24bitový zvuk (pouze s Audigy 2), případně podpora EAX jsou evidentně určeny majitelům domácího kina nebo Xboxu, pro nějž je hra také plánována. Zvuky vycházejí ze satelitních reproduktorů věrohodně a někdy znějí tak reálně, že jdete zavřít okno, aby vás nerušili ptáci zvenčí – ale oni jsou virtuální! Anglický dabing drží nadprůměrnou úroveň díky anglickému studiu Transevolution a čeští hráči se mohou těšit na kompletní hlasovou a textovou lokalizaci. Podpora vysokého rozlišení (maximálně 1600×1200) a dynamických stínů dělá ze Shade pastvu pro oči, zejména co se týče architektury. Detaily prostředí jsou díky optimalizaci pro Xbox průměrné, až na nepřátele, z jejichž životnosti jde hrůza. Pro vytvoření mnohých postav použili vývojáři trojrozměrné skenování detailních skulptur! Shade po grafické a zvukové stránce září: je to moc pěkné podívení nad podívanou a poslouchanou.

JINÁ VOLBA

THE SUFFERING
> LEVEL | 115
> Temná depresivní záležitost, při jejímž hraní se rozhodně nebudete usmívat.

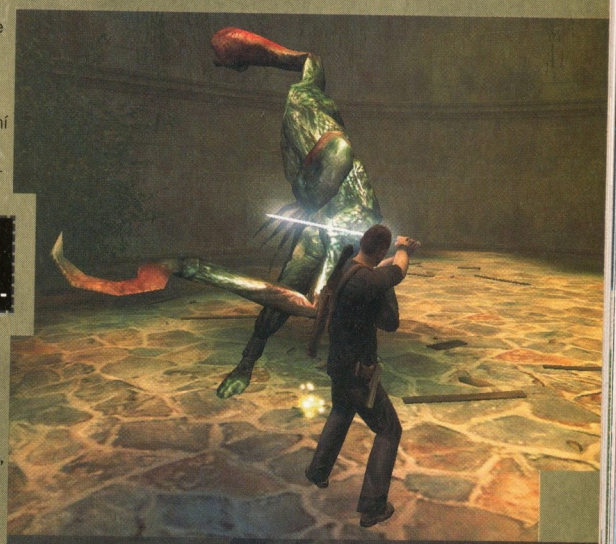
PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
> LEVEL | 108
> Jedna z nejlepších her minulého roku, aneb znovuzrození plošinkového žánru!

TOMB RAIDER
> LEVEL | 023
> Klasika akčních adventur, kterou ale dnešní hry již dávno překonaly ve všech směrech.

NA ROZDÍL OD KOUZELNĚ PŘITAŽLIVÉHO ZABÍJENÍ V SANDS OF TIME JE SHADE AŽ NECHUTNĚ REALISTICKÝ A NEPŘEHLEDNÝ.

Pozastavme se spíše nad vývojářskými zkraty, které by se žádné hře v dnešní době, kdy je na knižním trhu tolik teoretických gamedesignérských publikací, stát neměly. Již mnoho let je známé pravidlo zavřených dveří, které zní: „nedávej do hry dveře, které nemůžeš otevřít, protože tím narušíš realismus prostředí". Shade obsahuje takových dveří stovky a jen několik z nich je průchozích do dalšího sektoru. Stačilo by málo: aby se dveře daly otevírat a za nimi byly prázdné místnůstky, sem tam s nějakým bonusem. Takto ještě zřetelněji vyniká lineárnost úrovní: začni, jdi a probojuj se na konec. V Shade rozhodně nebudete mít radost z prozkoumávání herního světa. Jiným příkladem je naprosto nepochopitelné otevření dveří až po vymlácení určitého počtu nepřátel. Vždyť by stačilo dát na zeď tlačítko nebo řetěz, který by nepřátele hlídali, namísto toho, aby jejich smrt sloužila jako přepínač na otevírání dveří. Interaktivita vůbec je omezena jen na několik aktivit. Destrukce prostředí znamená ničení sudů a malých židliček; sbírání zbraní vypadlých z nepřátel brzy omrzí a skutečně originální je pouze zapalování bariér pomocí louče, kterou je nutné sebrat, připálit o jinou a následně podpálit dřevo. Na to, aby se hře mohlo říkat akční adventura, je to příliš málo.

Jednotlivé herní světy pokrývají současnost, středověk, Egypt a Shadowland – zemi stínů. Ačkoliv nevynikají na každém kroku, najde se v každé úrovni jedna ohromující lokace – ať už díky komplikované architektuře a krásnému vystínování nebo díky prostoru. Právě v takových chvílích vyniká nadrealita virtuálního prostředí, kde je možné vše. Na rozdíl od Sands of Time se ale Black Element držel hodně při zdi a nerozmáchl se tak, aby nám všem vypadly oči z důlků. Jen popovylezly. V preview v Levelu 117 Když před dvěma lety šířili vývojáři informace o přelomovém trojrozměrném skenování modelů pro detailní virtuální postavy, sarkasticky jsme se usmívali. Velkolepé plány z českých luhů a hájů bývají často odsouzeny k trapnému výsledku. Návrháři Shade ale dostáli slovu a vypustili do světa hru, která se bude s chutí hrát i jinde, než uprostřed středoevropského kontinentu. **– *Pavel Dobrovský***

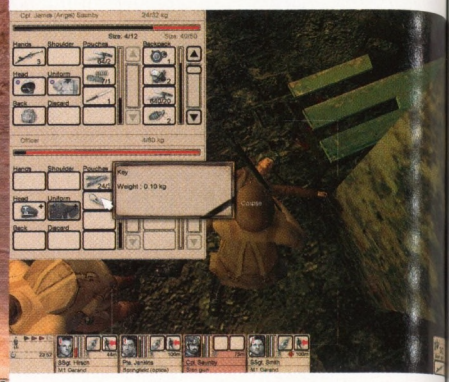


level INDEX 8,0

i **VÝROBCE** > ILLUSION SOFTWORKS **DISTRIBUTOR** > CENEGA **MINIMUM** > CPU 1 GHZ, 128 MB RAM **DOPORUČENO** > CPU 2 GHZ, 512 MB RAM **TYP HRY** > TAKTICKÁ AKCE **LOKALIZACE** > ČESKÉ TITULKY (PATCH) **WEB** > WWW.HIDDEN-AND-DANGEROUS.COM

↑ NAŠE JEDNOTKA SAS V PLNÉ SESTAVĚ NA PROJÍŽĎCE KRAJINOU.

↓ KLÍČ Z KAPSY NEPŘÁTELSKÉHO DŮSTOJNÍKA SE MŮŽE VŽDYCKY HODIT.



hidden & dangerous II: sabre squadron

Česká taktická akce z prostředí 2. světové války Hidden & Dangerous II loni na podzim jasně ukázala, že úspěch dnes mohou mít i hry, které se vydají proti proudu všeobecného zjednodušování a vedení hráčů za ručičku. Ačkoliv se svým nelineárním pojetím, složitějším ovládáním a obecně vyšší obtížností nemusela trefit do vkusu většiny, náročnější hráči ji dokázali ocenit a právě pro ně je určen i datadisk Sabre Squadron.

Jeho hlavním lákadlem jsou čtyři nové kampaně a pak samozřejmě také očekávaný kooperativní multiplayer, který původní hra nakonec navzdory někdejším slibům neobsahovala. Už na první pohled vypadá vše velice povědomě, dokonce vám po spuštění naběhne i stejné intro jako v H&D II. Stále máte pod palcem čtyřčlennou jednotku britských SAS, ze které můžete ovládat každého člena buď přímo ve first- či third-person perspektivě, anebo pomocí 3D taktické mapy. Bohatá nabídka akcí v taktickém režimu i sada povelů pro real-time běh zůstaly zachovány a rovněž vojáci mají stále stejné schopnosti i atributy, takže po stránce hratelnosti se od originální hry (v tomto případě naštěstí) nezměnilo vůbec nic. Novinkou jsou tedy až čtyři přidané válečné operace, pokrývající celkově devět misí, ve kterých opět navštívíte území Francie i Itálie a severní Afriku. Úkoly jsou již tradičně velice rozmanité, na druhou stranu však neočekávejte, že byste si tentokrát typově zkusili něco, co by se už neobjevilo v předešlých dílech. Ve většině misí jde především o to, způsobit Němcům co největší materiální škody, takže umísťování nálož se stane vaším denním chlebem podobně jako osvobozování zajatců, ať už jde o piloty sestřeleného amerického bombardéru, nebo vaše kolegy z jiných jednotek SAS.

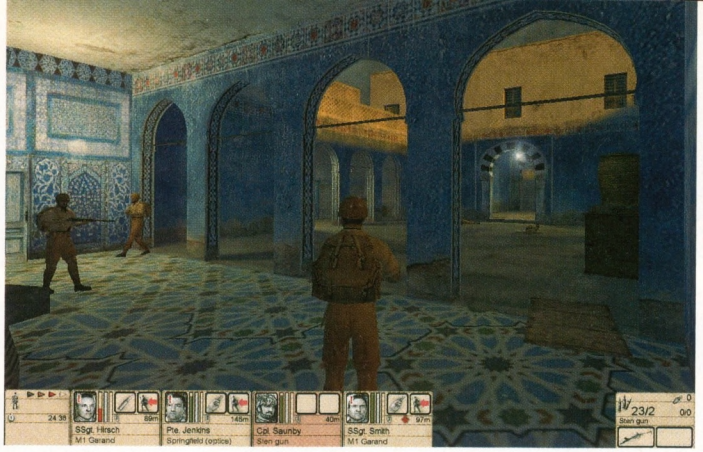
Stejně jako u originální hry vás v datadisku čekají rychlé přestřelky i tiché plížení, mise za šera i pod pálícím sluncem a akce na velkých venkovních mapách stejně jako procházení stísněných chodbiček nepřátelských základen. Zajímavé zážitky s sebou přinese výlet na Sicílii, kde sice nejdříve dostanete za úkol zničit jistý most, když však dorazíte na místo, zjistíte, že situace se naprosto otočila a vy jej naopak musíte do posledního dechu bránit. Namísto záškodnického pobíhání s dynamitem budete tedy připravené nálože protentokrát netradičně sundávat, ale rozhodně to nebude o nic jednodušší.

Během kampaní narazíte na několik známých typů ovladatelných vozidel, ačkoliv jejich využití bude skutečné nutné jen v několika málo případech. Klasicky se vám bude hodit hlavně čtyřmístný džíp nebo nákladňák, objeví se ale i obrněný transportér či naleštěný osobák, který byl ještě před příchodem vaší nezvané návštěvy určen pro gestapáckého oficíra.

Pokud budete chtít předejít krušným chvilkám v kaňonu, jistě vezmete zavděk i nepojízdným tankem, jehož kanón však funguje na jedničku. Z nových zbraní zaregistrujete asi hlavně dvě statické protitankové a pak pušky – francouzskou MAS Mle a německou poloautomatickou G43. Novinkou je také 8,8cm Raketenpanzerbüchse alias Panzerschreck, který vám nejednou pomůže vyřešit nepříjemnou situaci muž versus tank. Jinak ale budete používat v zásadě stejné kousky jako minule. O singleplayeru Sabre Squadron se tedy dá říct, že svým stylem naprosto navazuje na originální hru. Ke splnění každé mise vede nezřídka hned několik cest, čímž se otevírá velký prostor pro znovuhratelnost – pojem, na který dnes většina tvůrců – byť jinak špičkových her – bez výčitek zapomíná. O nějakých výraznějších inovacích nebo rozšířeních se však v souvislosti se Sabre Squadron, alespoň v klasickém singleplayeru, rozhodně mluvit nedá a ani údajně vylepšená umělá inteligence není, alespoň po prvním dohrání, nikterak patrná. Co se týče vlastních lidí, zde tradičně působí jejich chování vcelku solidně (mění pozice, snaží se krýt, léčí se), ovšem u nepřátel se občasným inteligenčním poklesům prostě nevyhneme. To, že na vás za zavřenými dveřmi čeká Němec se zbraní namířenou na opačnou stranu, by se ještě dalo prominout, většinou se totiž dokáže také celkem rychle otočit (i když mu to už pak není moc platné), kuriózní věc však nepřátelé předvedli v bunkrech s děly. Dveře do bunkru byly totiž zamčené, což jim zřejmě uvnitř dávalo >

VERDIKT

Vytoužený kooperativní multiplayer je konečně tady. Škoda jen, že nezbyl čas také na výraznější novinky v jinak stále skvělém singleplayeru.



KDO BY ŘEKL, ŽE TAKOVÝ KRÁSNÝ PALÁC SLOUŽÍ JAKO VĚZENÍ.

NA ČAJ SE PROSTĚ NEZAPOMÍNÁ ANI ZA VÁLKY. HRAJETE PŘECE ZA ANGLIČANY.

kooperativní multiplayer, ve kterém si mohou s přáteli a s využitím hlasové komunikace projít všech devět nových misí, které tím pádem dostanou úplně nový rozměr. Co-op je hratelný přes LAN i internet a trochu překvapivě se do něj může zapojit až šest hráčů. Vývojáři navíc slíbili uvolnit časem také další mapy, takže by snad tento žádaný a zábavný mód do zapomnění upadnout neměl. Sabre Squadron dále přináší nové mapy i pro trojici stávajících kompetitivních módů Deathmatch, Occupation a Objective – dohromady jich v přídavku najdete osm.

Hidden & Dangerous II: Sabre Squadron nemůžu celkově hodnotit jinak než jako velmi povedenou záležitost, ačkoliv příjemné překvapení a nadšení nad možnostmi, inovacemi a propracovaností původní hry se už samozřejmě opakovat nemůže. Na střední obtížnost a se snahou plnit i vedlejší úkoly mi dohrání zabralo asi devět hodin, což je na dnešní poměry na přídavek poměrně slušná doba, nehledě na fakt, že ji kooperativní multiplayer jistě ještě několikrát zvedne. Škoda že tvůrci část hry nezačlenili do úplně nového prostředí nebo nepřidali třeba pilotovatelné letadlo, zkrátka něco opravdu nového. Snad se dočkáme třeba v příštím dílu.

– Katka Opočenská

level INDEX 8,0

JINÁ VOLBA

HIDDEN & DANGEROUS II : LEVEL | 106 : Jedna z nejpropracovanějších her taktický-akčního žánru vůbec.

OPERACE FLASHPOINT : LEVEL | 77 : Další válečná perla z české kotliny.

SOLDIERS: HEROES OF WWII : LEVEL | 116 : Taktická strategie pro náročnější hráče.

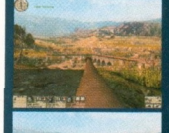
takový pocit bezpečí, že se vůbec nenamáhali nějak reagovat na můj útok zepředu, tedy ze strany, kterou je kanón namířený ven. Pravda, touto stranou se dovnitř dostat nedá ❶, nicméně střílet a zabíjet ano, což ale asi osazenstvo bunkru vůbec netušilo, jinak by snad mým kulkám alespoň uhnuli. Další stránka, která zůstala zcela bez zásahů, je grafika a platí tedy stále to samé, co u původní hry. Modely postav a některé interiéry vypadají dobře, jiné věci (jako třeba listí na stromech) už však o poznání hůř. Výhodou jsou pak každopádně nezměněné systémové požadavky – obzvlášť nároky na grafickou kartu jsou na dnešní dobu příjemně nízké.

Pro mnoho hráčů bude zřejmě hlavní motivací ke koupi datadisku především

NOVINKA: SLEDOVÁNÍ DRÁHY PROJEKTILU

To jen on, protitankový kanón PAK 40, na kterém si můžeme novou vychytávku vyzkoušet. Stačí zasednout.

Zaměření cíle trvá trochu déle a ne vždy se povede napoprvé. Rozhodně bude však výhodnější využít third-person perspektivu...



...než zaměřovat z výhledu vlastní osoby.

Bum! Střela (malá černá tečka uprostřed obrázku) už letí nad údolím a kamera se automaticky drží za ní, nemusíte nic mačkat ani držet.

Zásah! Výbuch tanku jsme si mohli vychutnat pěkně zblízka stejně jako voják, který stál před ním. Na rozdíl od něj ale bez následků. ×

PLACENÁ INZERCE

Conflict:

VÝROBCE > PIVOTAL GAMES **DISTRIBUTOR** > CD PROJEKT **MINIMUM** > CPU 1,5 GHZ, 128 MB RAM, 64 MB 3D KARTA **DOPORUČENO** CPU 2 GHZ, 512 MB RAM, 128 MB 3D KARTA
WEB > WWW.CONFLICT.COM **LOKALIZACE** > MANUÁL **TYP HRY** > TAKTICKÁ AKCE

VERDIKT

Opravdu povedená návštěva v pekle vietnamské války, která pozvedla upadající sérii Conflict do nových výšin. Zaručený tip pro ospalý konec léta.

NEBÝT CHYBĚJÍCÍHO MULTIPLAYERU A NĚKOLIKA IRITUJÍCÍCH CHYB V OVLÁDÁNÍ, CONFLICT: VIETNAM BYCH BEZ CAVYKŮ PROHLÁSIL ZA JEDNU ZE ZATÍM NEJLEPŠÍCH AKČNÍCH HER LETOŠNÍHO ROKU.

vietnam

Některým událostem herního světa porozumím asi jen stěží a patří mezi ně i ohromující prodejnost her Conflict: Desert Storm. V zásadě šlo o lehce nadprůměrné tituly, těžící před jedním, resp. dvěma roky z probíhající války v Iráku. Pivotal Games zpracovali obě hry jako celkem nenáročné střílečky se špetkou taktiky navrch, kdy bylo možné ovládat střídavě vždy někoho ze čtveřice jinak specializovaných vojáků, nebo jim zadávat jednoduché příkazy. Napoprvé tento recept úspěšně zafungoval i na PC, zato druhý díl se dal rozumně hrát prakticky jenom na konzolích. Třetí díl, jenž následuje opět po roce, slibuje změnu prakticky všeho, od dějového pozadí přes míru taktiky až po tolik kýženou optimalizaci pro počítače.

Oproti řadě jiných her z prostředí války ve Vietnamu se nový Conflict nesnaží pokrýt co možná nejvíce bitev, a pokud toužíte po desítkách různorodých map, obraťte svou pozornost raději k Battlefield: Vietnam. Po několika misích sloužících k seznámení se s ovládáním hry se naše čtyřčlenná skupinka vojáků vydá na průzkum v helikoptéře, která ovšem havaruje přímo v týlu nepřítele. A aby smůly nebylo málo, stane se tak přesně na začátku svátku Tet v roce 1968. Tušíte, co to znamená? Přesně v tuto dobu vypukla nejdrsnější severovietnamská ofenzíva a naše čtveřice musí prokluzovat přesně 100 mil nepřátelským územím a nehostinnou džunglí se probojovat až ke spáse v podobě hlavního města Hue.

V zásadě zůstává schéma hry shodné s oběma předchůdci – hráč kontroluje, podobně jako například v Ghost Recon, jednoho ze skupiny vojáků přímo a zbytku zadává rozkazy, od těch nejzákladnějších až po celkem specifické. Hlavním hrdinou příběhu, vyprávěného spoustou skvěle prezentovaných filmečků, je devatenáctiletý medik Cherry, nováček v týmu. Během misí však lze mezi vojáky plynule přepínat a využívat jejich leckdy speciálních vlastností. Zatímco Cherry pochopitelně umí nejlépe léčit, třeba seržant Ragman zase nejlépe ovládá pušky a pistole.

Cesta za bezpečím je dlouhá, podle příběhu trvá celých 28 dnů Tet ofenzívy, které ve hře prezentuje přesně polovička misí. Tedy stejný počet jako u předchozích Conflict her. Zvláště v rok starém Desert Stormu II byl ale design misí hodně slabý, úkoly se opakovaly jako na běžícím pásu a slovo různorodost jako by ve hře neexistovalo. Díkybohu se tvůrci tentokrát dovedli ze svých chyb poučit, pojetí úrovní se pravidelně mění, a přestože je hra celkem dlouhá (dokončení zabere odhadem kolem 15 hodin), nudit se během plnění úkolů nebudete ani náhodou. Prostředí jsou tak variabilní, jak to jen Vietnam umožňuje. Začínáme v džungli, následuje několik vesnic, ruin starobylých chrámů (s muničními sklady Vietcongu v podzemí) a nechybí samozřejmě ani obligátní likvidace nepřátel v tunelových bludištích.

V původních dílech byly cíle misí dost jednotvárné a jejich plnění se striktně drželo jednoho nalinkovaného postupu, což Conflict: Vietnam

JINÁ VOLBA

VIETCONG > LEVEL | 99 > Pokud upřednostňujete střílečky z pohledu první osoby, není lepší možnost.

BATTLEFIELD: VIETNAM > LEVEL | 111 > Ve Vietnamu lze hrát i multiplayer a to zatraceně dobře.

CONFLICT: DESERT STORM II > LEVEL | 106 > Aneb chybami se člověk učí.

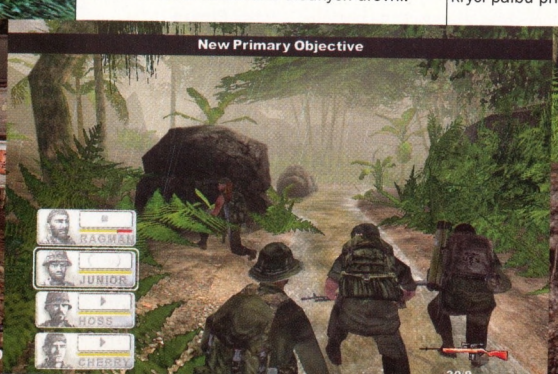
DEMODVDLEVEL 118

Tady se nachází bez debaty největší zlepšení a lákadlo hry – dříve se body zkušenosti také přidělovaly, hráč je však nemohl svobodně distribuovat do vlastností, které by sám chtěl. Nyní to konečně možné je a v závislosti na tom, kolik cílů během mise hráč splnil, se mu na konci přičte odpovídající počet bodů k rozdělení mezi čtyři vojáky. Výčet dovedností a jejich vliv na hru naleznete v rámečku, každopádně tato změna ve hře vede k absolutnímu odbourání frustrující lineárnosti. Je

AČKOLIV ENGINE HRY PROŠEL NA PRVNÍ POHLED JEN DROBNÝM FACE-LIFTEM, ZMĚNA JE HODNĚ PATRNÁ HLAVNĚ U CHOVÁNÍ VOZIDEL.

velmi sympaticky zlepšuje. Například ve vesnicích jde především o odhalení skrytých vojáků Vietcongu, ale pokud během boje nezabijete žádného civilistu, je možné si s nimi po doznění střelby promluvit a získat třeba bonusové náboje nebo informace o skryté cestě do zad nepřítele. Podobné postranní úkoly se objeví vždycky čas od času a najde se i pár vtípků, třeba na začátku hry vám výcvikový instruktor promine chyby při střelbě, pokud budete ochotní mu doběhnout do stanu pro whisky.

Plnění vedlejších úkolů s sebou ale přináší i dlouhodobý užitek v podobě většího množství bodů zkušenosti, které jsou přidělovány po skončení každé ze solidně dlouhých úrovní.



třeba se aktivně rozhodovat, jak moc se tomu kterému členovi vyplatí specializace na některá odvětví, a nesnažit se u každého rozvíjet všestrannost. S trochou smůly by v půlce hry vypadaly statistiky vojáků trochu jako dort od pejska s kočičkou a chtě nechtě je potom třeba začít znovu, ale pro nerozhodné hráče je zde samozřejmě i možnost nechat si body rozdělit automaticky počítačem.

Akce se velmi dobře misí s taktikou a ve hře se najde řada ozvláštnění oproti běžným střílečkám. Velkým zlepšením prošel systém velení ostatním vojákům. Rozkazy zahrnují standardní čekej/pojď nebo změnu pozice do kleku nebo plížení, přibyla ale také řada pokročilejších možností. Jednoduchou kombinací několika tlačítek můžete vyslat celý tým nebo jednotlivé vojáky na určené místo, organizovat útok na kohokoliv v dohledu nebo na specificky vybraného nepřítele, dále můžete medikovi přikázat léčení raněných během boje, kulometčík může poskytnout krycí palbu při postupu, vozidla lze vyhazovat do vzduchu granátem... >

> Různých možností jsou spousty a díky intuitivnímu systému kontextového ovládání není problém je během boje používat.

Vraťme se ještě k vozidlům, která oproti minulým dílům rovněž prošla rapidním vylepšením. Jednak se zvětšil jejich počet a různorodost, je možné nasednout do tanku, džípu nebo i říčního člunu, snad jen stále chybí možnost přímo stroj řídit. Ačkoliv engine hry prošel na první pohled jen drobným face-liftem, změna je hodně patrná právě u chování vozidel. Již se nekoná trapné klouzání po krajině, několikatunový tank působí jako skutečný kolos a také se tak chová. Zmínku si zaslouží i pro sérii Conflict specifický systém léčení vojáků – pokaždé, když dojdou hitpointy, padne muž na zem a začíná hektické odpočítávání, během něhož ubývají bodíky ze základního zdraví. Po aplikaci lékárničky se v závislosti na zkušenosti medika voják postupně uzdraví, ale část hitpointů je již nenávratně ztracena. Zhruba jde během mise s jednou postavou „zemřít" až pětkrát, poté již ani lékárničky nic nezmůžou a misi je třeba opakovat. Možná to působí až příliš arkádově, ale kvůli poměrně obtížným bojům přijde tento systém vhod.

PLNĚNÍ VEDLEJŠÍCH ÚKOLŮ S SEBOU PŘINÁŠÍ I DLOUHODOBÝ UŽITEK V PODOBĚ VĚTŠÍHO MNOŽSTVÍ BODŮ ZKUŠENOSTI, KTERÉ JSOU PŘIDĚLOVÁNY PO SKONČENÍ KAŽDÉ ZE SOLIDNĚ DLOUHÝCH ÚROVNÍ.

Opravdu hodně povedená je umělá inteligence, která si drží vysoký standard již od první hry v sérii. Nepřátelé se obecně chovají velmi uvěřitelně, jejich postup a způsoby krytí jsou různé pro jednotlivce a týmy. Ještě lepší jsou ale vaši týmoví kolegové a míra jejich samostatnosti. I když se vykašlete na zadávání rozkazů, dovedou nepříteli pořádně zatopit, umí využívat celý arzenál zbraní, střízlivě hodnotí situaci a dovedou se navzájem velmi schopně krýt. Příjemné je například zjištění, že v blízkosti nepřítele spolu tým komunikuje šeptem nebo že ve chvílích obklíčení nedělá parťákům problém používat i granáty. Stejně tak příkaz pro hlídku na místě sice vojáci respektují, pokud se ale vydáte na průzkum a jde do tuhého, vyhodnotí situaci podle svého a jdou vám na pomoc.

I chyby se však bohužel v Conflict: Vietnam najdou a bolí o to víc, že jsme se s nimi setkali v obou předchozích dílech. Tak především mapka je pro orientaci v nepřehledném terénu vietnamské džungle zcela nepoužitelná a chvílemi člověk prostě bloudí. Žádnou velkou pomoc neposkytuje ani šipka na radaru, která ve stylu GTA ukazuje směr k dalšímu cíli. Ovládání je rozporuplné, přes klávesnici se všechno dá koordinovat v pohodě, včetně řady leckdy komplikovaných rozkazů. Dědictví konzolových verzí je však bohužel vidět na špatné citlivosti myši. I při vypnuté akceleraci a co možná nejvyladěnějším nastavení myš „laguje" a během tuhé bitevní vřavy opravdu nepomáhá, když má zaměřovací kříž zpoždění skoro desetinu vteřiny. Stejně tak je smutná absence multiplayeru, který by měl určitě vysoké ambice – paradoxně se možná objeví v konzolových verzích hry.

Grafický engine prošel zásadní rekonstrukcí, však už taky bylo po dvou letech na čase. Současná verze podporuje mj. osvětlování scén v reálném čase a zobrazení vysokého množství polygonů naráz. I po stránce vzhledu se hra nemá za co stydět, všechna prostředí působí pěkně a animace postav doznaly od minula opět zlepšení. Snad jen modely vypadají příliš zastarale a trochu hranatě. Vysokou kvalitu animovaných scén jsem již zmiňoval, stejně profesionální je také dabing a všechny zvuky ve hře. Jako v řadě dalších her z dob vietnamské války obsahuje hra dobové skladby, z nichž nejznámější je určitě Paint It Black od Rolling Stones.

Nebýt chybějícího multiplayeru a několika iritujících chyb v ovládání, Conflict: Vietnam bych bez cavyků prohlásil za jednu ze zatím nejlepších akčních her letošního roku. Má invenci, nápaditě mise, spoustu autentických zbraní a hlavně dává hráči velkou svobodu volby ve stylu hraní. I s ohledem na nedostatky nový Conflict rozhodně stojí za vyzkoušení jak fanouškům akcí, tak i příznivcům spíše strategického postupu. – ***Pavel Prouza***

KOLIKA ZBRAŇMI UMÍŠ STŘÍLET, TOLIKRÁT JSI ČLOVĚKEM

V Conflict Vietnam hraje podstatnou roli možnost zvyšovat si za získané zkušenosti efektivitu postav při používání řady typů zbraní. Celkem se dá vylepšovat devět zbraňových tříd a po několika splněných misích se už mohou týmy rapidně lišit hráč od hráče, někdo si vyrobí skvadru naprosto přesných sniperů, jiný zase bude spoléhat na kulomety a bazuky. Více o zlepšování dovedností můžete zjistit v recenzi, podívejme se na rozdělení a užitečnost všech kategorií:

1 | PISTOLE

Ačkoliv ji těžko kdy budete používat jako hlavní zbraň, v případě nouze o náboje (a takových situací je ve hře opravdu dost) se vždycky hodí umět manipulovat i se základní pistolí. Zvyšování schopnosti u této zbraně nijak neposiluje její účinnost, ale zpřesňuje míření a na vyšších úrovních i zvyšuje dostřel, takže je možné zasáhnout obyčejným koltem i hodně vzdálené nepřátele.

2 | PUŠKA

Jednoznačně nejpoužívanější zbraně spadají do této třídy a minimálně dva vojáci by ji měli mít vyhnanou na maximum. Patří sem smrtící AK-47 i americká M16. Vyšší schopnost používání zlepšuje přesnost a především snižuje rozptyl při střelbě v dávkách, což činí z pušek dost možná nejnebezpečnější zbraně ve hře.

3 | SNIPERKA

Hlavním sniperem jednotky je Junior, ale pomocí bodů ho mohou ostatní celkem rychle dohnat. Snipeři jsou jedni z nejhorších nepřátel a jediným lékem je použití stejné taktiky, dobrý ostřelovač se ale samozřejmě dá využít také třeba při přepadení ze zálohy. Vylepšování této dovednosti je poznat asi nejvíce ze všech zbraní, nezkušený voják kývá muškou jako o život a nabití mu trvá dlouhé vteřiny, zatímco profesionál střílí naprosto přesně a daleko rychleji láduje patrony.

4 | KULOMET

Jednou z nejpopulárnějších zbraní vietnamské éry byl těžký kulomet M60, který spadá právě sem a specializuje se na něj Hoss. Účinky jsou očekávatelné, kulomety sice dovedou pálit strašně rychle, ale také strašně nepřesně. Přidávání bodů do této kategorie poněkud zlepší možnost míření, ale není to žádná sláva.

5 | GRANÁTY

Zákopy, tunely a podobné triky jsou Vietcongu vlastní a často je jediným východiskem přesně hozený granát. Jde o podobně univerzální dovednost, jako ovládání pušky a rozhodně by každý z týmu měl umět slušně házet granátem. Vyšší míra schopnosti ovlivňuje jednak dolet granátu a také jeho odrazivost, která s více body znatelně klesá.

6 | BROKOVNICE

V džungli nejednou nastane situace, kdy pro vegetaci není vidět na krok a s nepřítelem se člověk potká, teprve když mezi sebou mají jeden dva metry. Tehdy se hodí brokovnice, schopná na jednu ránu zabít jakéhokoliv nepřítele. Zlepšená schopnost snižuje rozptyl a zrychluje nabíjecí dobu, ale přesto úplně stačí mít v týmu jen jednoho specialistu na brokovnice.

7 | LÉKÁRNIČKY

Hlavní hrdina Cheery je medikem týmu, ale každý by měl mít aspoň průměrnou znalost používání lékárniček. Díky systému hry, kdy může jeden zbývající hráč přivést tři polomrtvé zpět k životu, je velmi podstatné umět léčit rychle a efektivně, což přesně zlepšují vyšší hodnoty u této dovednosti.

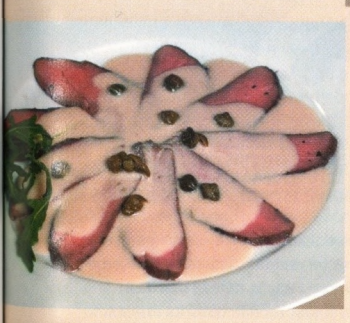
8 | BAZUKA

Stejně jako u brokovnice stačí mít v týmu jednoho specialistu na bazuky, ale zato vycvičeného co možná nejlépe. Přesně mířená raketa dovede poslat do pekel nejen nepřátelské tanky, ale také velmi nepříjemná kulometná hnízda nebo zákopy. Vylepšování této dovednosti podstatně zvyšuje přesnost střel.

9 | PASTI

Jak známo, jednou z velkých zbraní Vietcongu bylo kladení zákeřných pastí do cesty nepříteli. Ani maximální hodnota této dovednosti bohužel nezlepší schopnost tyto pasti zmerčit na velkou vzdálenost, zvyšuje se však alespoň šance na jejich úspěšnou deaktivaci. Často neexistuje způsob, jak past obejít a neúspěšný pokus o deaktivaci past spustí, takže se vyplatí mít v týmu jednoho specialistu na jejich odstraňování. ×

level INDEX 8,4



Fischer Cafe & Restaurant

Vážení přátelé dobrého jídla a pití,

dovolujeme si vás co nejsrdečněji pozvat do Fischer Cafe & Restaurantu v Jakubské ulici 6 v samém centru Starého Města pražského a do brněnského Fischer Cafe & Restaurantu na Masarykově třídě 8/10. Cafe & Restaurant nesoucí jméno Václava Fischera je zárukou kvality za příznivé ceny. Jídelní a nápojový lístek, stejně jako příjemná obsluha, vás přesvědčí o tom, že jste na té nejsprávnější kulinářské adrese. U nás můžete snídat, obědvat i večeřet anebo si jen tak u výborné kávy Illy povídat s přáteli, případně u sklenky dobrého vína a osvěžujících koktejlů uzavřít dohodu se svými obchodními partnery.

V příjemném prostředí Fischer Cafe & Restaurantu najdete skutečný výběr jídel středomořské a zejména pak italské kuchyně, připravovaných vždy z čerstvých surovin nejvyšší kvality. Naši mistři kuchaři denně připravují domáci těstoviny - vybrat si můžete spaghetti, fettucine, maccheroni nebo lasagne s jedenácti druhy omáček. Pokud dáváte přednost rybám, doporučujeme steak z tuňáka, pražmu po italském způsobu, lososa se špenátovým pestem, tygří krevety nebo mušle. Že jsou ryby zaručeně čerstvé, považujeme za samozřejmost! Milovníci masa by měli ochutnat steak - připravujeme ho na čtyři způsoby a objednat si můžete dvouset - nebo třísetgramovou šťavnatou porci. Mezi oblíbené speciality našeho cafe & restaurantu patří krůtí prsíčka na víně s mladými fazolovými lusky a cukrovým hráškem, kuřecí prsíčka plněná gorgonzolou a parmskou šunkou nebo vepřová panenka plněná listovým špenátem či špikovaná uzenými mandlemi. Jedenáct druhů salátů, z nichž doporučujeme Caesar salát, salát s kozím sýrem nebo lososem či rucolou, připravujeme z čerstvé křupavé zeleniny a nejlepších surovin. Domácím tiramisu, panna cotta s lesními plody, mandlovým dortem nebo klasickým cheesecake byste měli hodování u nás zakončit. Hodování za ceny, které vás příjemně překvapí.

Ať už máte v plánu uspořádat exkluzivní večeři o několika chodech, nebo jen příjemné posezení se svými kolegy či přáteli, zpestřené výtečnou kuchyní a kvalitními nápoji, jsme tu jen a jen pro vás...

FISCHER Cafe
cafe & restaurant
Jakubská 6, PRAHA 1-Staré Město
tel.: +420 222 321 386, mobil: +420 602 683 357
Otevřeno: pondělí–neděle: 11–23 hodin

evil genius

VÝROBCE > ELIXIR STUDIOS **DISTRIBUTOR** > CENEGA **MINIMUM** > CPU 800 MHZ, 128 MB RAM, 3D KARTA **DOPORUČENO** > CPU 1,5 GHZ, 256 MB RAM **WEB** > WWW.HOWEVILAREYOU.COM **LOKALIZACE** > MANUÁL **TYP HRY** > STRATEGIE

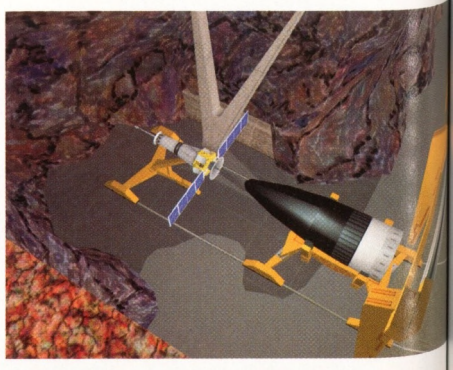
Standardní den na tajné základně kdesi v oceánu připomíná vojenské cvičení. Vrtulník každou chvíli rozváží pracovníky do všech koutů světa s úkolem krást nebo plánovat podrazy, do základny permanentně pronikají jednotky spravedlnosti a ve vyleštěném řídícím centru se střídají skupiny operátorů u velkých ovládacích panelů. Opodál stojí padouch a raduje se s typickým „muahahaha" z bídného stavu všech kontinentů. Chce zeměkouli držet v hrsti a vše mu vychází podle plánu: ve Spojených státech právě ukradl skafandr pro cesty do vesmíru. Hurá! Být zlý – a navíc s posvěcením vývojářů – představuje v herním rybníku unikátní atrakci. Evil Genius, hra studia Elixir, přesně toto nabídne – roli přesvědčeného záporáka-teroristy.

SE SAMOPALEM NA KLADNÉ HRDINY Není jednoduché být zlý. Máte snad pocit, že by Goldfinger, Darth Vader nebo císař Ming měli klidné spaní? Vždyť ani do postele nechodí! Jsou choleričtí! Ostražití! Jsou workholiky velkého formátu, zatímco kladní hrdinové někde popíjejí martini s vodkou (protřepat, nemíchat), oblu-

> MÁTE SNAD POCIT, ŽE BY **GOLDFINGER, DARTH VADER** NEBO **CÍSAŘ MING** MĚLI KLIDNÉ SPANÍ? VŽDYŤ ANI SPÁT NECHODÍ!

zují krásné ženy a jen tak levou zadní sem tam překazí něčí sny o světové nadvládě. V cestě k absolutnímu diktátorství stojí Evil Geniovi právě síly spravedlnosti reprezentované super-agenty, kteří se „náhodou" objevují na místech, kde jsou rozjetá monstrózní konspirační schémata, a nechají se zavraždit jen za velkých ztrát na hráčově straně. S takovým Johnem Steelem nebo Marrianou Mambovou není radno si zahrávat! Jednodušší je to s poskoky spravedlnosti – menšími agenty a policií, která rychle zjistí, kde je ostrov s podezřele tvarovanou horou, do níž bez zjevného důvodu neustále někdo nosí peníze. Jakmile zákon objeví vaši tajnou základnu, začnou drobní agenti prolézat dovnitř jako mravenci. Jejich likvidace přináší příjemné zadostiučinění. Smrt je samozřejmě na prvním místě, zato takové lahodnosti, jako mučení nebo psychické týrání, se s rostoucí frustrací hráče stávají mnohem přitažlivějšími. Pohled na padoucha, který přijde k výslechové cele a zajatci se s radostí ďábelsky vysměje a vžene mu slzy do očí, potěší ty sadističtější duše mezi námi. Nakonec zmučit k smrti nepřátelského detektiva je pro dobro kolektivu a jen s pomocí kolektivu se podaří dosáhnout absolutní celosvětové nadvlády!

NAKRM, ZABAV, ZAÚKOLUJ Provoz základny je alfou a omegou celé hry a je zapotřebí k němu přistupovat podobně jako v budovatelských strategiích. Zaměstnanci musí být komfortně uspokojeni lékařským vybavením, závodní kuchyní, společenskou místností s ping-pongem, mrazákem na mrtvá těla nebo třídou a knihovnou. Jakmile nemají možnost naplnit všechny touhy, začnou dezertovat – a to může být pro provoz malého impéria osudné. Zvýšení morálky probíhá prostřednictvím velkolepých loupeží předmětů, jejichž hodnota se nedá vyčíslit, ale pozitivně ovlivňují život pracovníků. Například neandrtálec zamrzlý v krychli ledu může zajímat vědce, ale pro našeho padoucha má mnohem větší hodnotu, když stojí v ubytovně a zaměstnanci mohou být hrdí na to, jakou loupež jejich šéf dokázal realizovat. V případě nedostatku >



VERDIKT

Narodili jste se do špatné rodiny, kde vás nikdo nenutil mlátit toho grázla odnaproti, a přitom jste chtěli ovládnout celou ulici? Nebuďte smutní: příležitost čeká na pultech a jmenuje se Evil Genius. Ovládnete rovnou celý svět!

DEMO LEVEL 118

> suvenýrů nastupují brutální metody: například zastřelení. Nebo psychické deptání. Oni si zaměstnanci svoji loajálnost rychle rozmyslí!

Základní lidské zdroje verbuje padouch automaticky, ale vyhraněné profese musí nejdříve unést a mučením z nich vyrazit znalosti. Pak následuje zaučování zelenáčů. Po celou dobu krouží perimetrem základny padouchova pravá ruka, hlídá a udržuje pořádek. Pravá ruka dokonce pobírá body za zabité nepřátele a přechází na vyšší úrovně s širšími schopnostmi! Její těžká ovladatelnost, a to i v případě, že je pravých rukou několik, ale nezaručuje stoprocentní bezpečí. Teprve s vycvičením ochranky a vystavěním spolehlivé sítě pastí je možné pořádně přejít na obranu základny před spravedlností a soustředit se na záškodnictví.

PADOUCH S DUŠÍ OVEČKY Misí ke splnění jsou desítky a jen tak se nevyčerpají (autorova oblíbená: ukradení Eiffelovy věže). Pro každou je zapotřebí určitý počet zaměstnanců a ne vždy je garantován úspěch. Jakmile je podlost spáchána, okomentuje ji rádio té či oné země se skvělým anglickým přízvukem, při kterém se bezpečně uchechtáte. Například na Kubě rozhlas provolává slávu prezidentovi pro případ, že by Fidel poslouchal. Tam, kde se nekrade nebo není co krást (například Kuba po několika misích nebo Antarktida), tam se alespoň dojí peníze. Zdrojem příjmů může být také mírně zbytečný hotel na pobřeží, přitahující turisty. Stavba hotelu se dá považovat za vedlejší úkol, ovšem který ďábelský padouch nebyl ve své temnotě zároveň skvělým hostitelem? Masový turismus je operováním se stádem dobytka, jak známo, a pomocí hotelu alespoň minimalizujete nebezpečí při dojení jednotlivých států. Ale pozor, aby se turista nedostal do podzemní základny! Pobíhající a vřískající Helmut s foťákem ruší při práci a nezbývá nic jiného než ho zastřelit, aby nevynesl informace. Taková aktivita zpětně sníží popularitu hoteliéra a přitáhne vyšší pozornost spravedlnosti. Úplná katastrofa přichází při výpadku elektřiny, kdy tajné elektronické dveře zůstanou otevřené a do chodeb se nahrnou desítky plážovníků.

VYVÁŽENOST NADEVŠE Přehledná obrazovka s mapou světa určuje, kde je kolik zajímavých předmětů k uloupení, a naznačuje, které země je dobré podojit. Bohužel jednotlivé mise jsou pouze body na mapě a při jejich plnění není vidět průběh konkrétních akcí, ale pouze výsledky. Bylo by zajímavé zjistit, jestli takovou obrazovku měli v pracovně i bin Ládin nebo Saddám. Třeba: Irák vs USA/čas na splnění: rok/výsledek: úspěch.

Dynamický vývoj hry jak v základně, tak na obrazovce světa dodává Evil Geniovi ďábelské tempo. Styl hry není v podstatě korigován příběhem, ačkoliv dílčí úkoly neustále přibývají a vyžadují splnění pro odkrytí dalších možností. Rozdělení hry na budovatelskou strategii společně s pseudo-sim manažerem a na tyranizování světa provedli lidé z Elixir tak důkladně, že je možné se z celého světa stáhnout na ostrov a pouze opečovávat základnu, anebo naopak. Hra tak nabízí dostatek vyžití jak opatrným hráčům, tak těm akčnějším, kteří prožívají své životy v multitaskingovém módu a jsou schopni řešit několik úkolů paralelně. Tím se hra vzdaluje od komplikované Republic: The Revolution, kterou v Elixiru vyrobili před aktuálním počinem a jejíž hratelnost-nehratelnost byla až příliš nudná. Ale i v Evil Genius vidíme, odkud brala firma svojí inspiraci při vymýšlení herních systémů: v deskových hrách, jako je Risk. Obrazovka se státy světa je dobrým příkladem. V podstatě se jen přesouvají figurky z teritoria do teritoria a plní se mise, které mají šanci, že budou úspěšné. Ptáte se, odkud se takový nápad vzal? Jednoduchá odpověď: majitel firmy a šéf vývojářů, pětadvacetiletý Demis Hassabis, rád hraje šachy.

Evil Genius disponuje, kromě perfektně zpracovaného nápadu, stylovou grafikou a hudbou. Důležitá hlášení vykřikují interní tlampače, a upozorňují tak hráče, který může být zrovna v obrazovce překrývající výhled na herní plochu, na probíhající průšvih. Obrázky solidně kopírují úvodní titulky bondovských filmů, rozjařená hudba též a ze stejného (filmového) zdroje čerpají všechny předměty a místnosti v základně. Jste-li obdivovatelem dobrodružných filmů, poznáte většinu pastí nebo designu předmětů. Hlavní padouši – na výběr jsou tři, ale hratelnost jejich výběrem neovlivníte – naprosto jasně kopírují filmové archetypy: malý tlustý nacista s monoklem; krásná chladná žena v bílém kožichu, nebo smrtící japonský mistr. Jsou to sympatičtí psychopati, i když nemají angorskou kočku nebo dobrmany a žraloky. Konzervativní média si na hře jistě smlsnou jako na rozvracečském produktu kazícím mládež (zvlášť takové lidi, kteří ve třech letech trhali broukům krovky a v deseti šikanovali třídní učitelku), ale nedokážou ohodnotit, jak svěží vítr zavál na naše počítače z vývojářského studia. Celá redakce vás prosí: jestli jste někdy měli něco s brouky nebo třídními učitelkami, hrajte raději Doom 3. Ať to koupí id Soft a ne Elixir.

Pakliže máte dostatek odvahy, abyste se stali největšími světovými teroristy, kupte si hru Evil Genius bez zaváhání. Je neobvyklým herním bonbónkem pro hráče znuděné The Sims nebo celkovým strategickým suchem na trhu. Staňte se zlými. Staňte se bezohlednými. Staňte se odpornými. A výborně se bavte!

– Pavel Dobrovský

PO CELOU DOBU KROUŽÍ PERIMETREM ZÁKLADNY PADOUCHOVA PRAVÁ RUKA, KTERÁ DOKONCE POBÍRÁ BODY ZA ZABITÉ NEPŘÁTELE A PŘECHÁZÍ NA VYŠŠÍ ÚROVNĚ S ŠIRŠÍMI SCHOPNOSTMI!

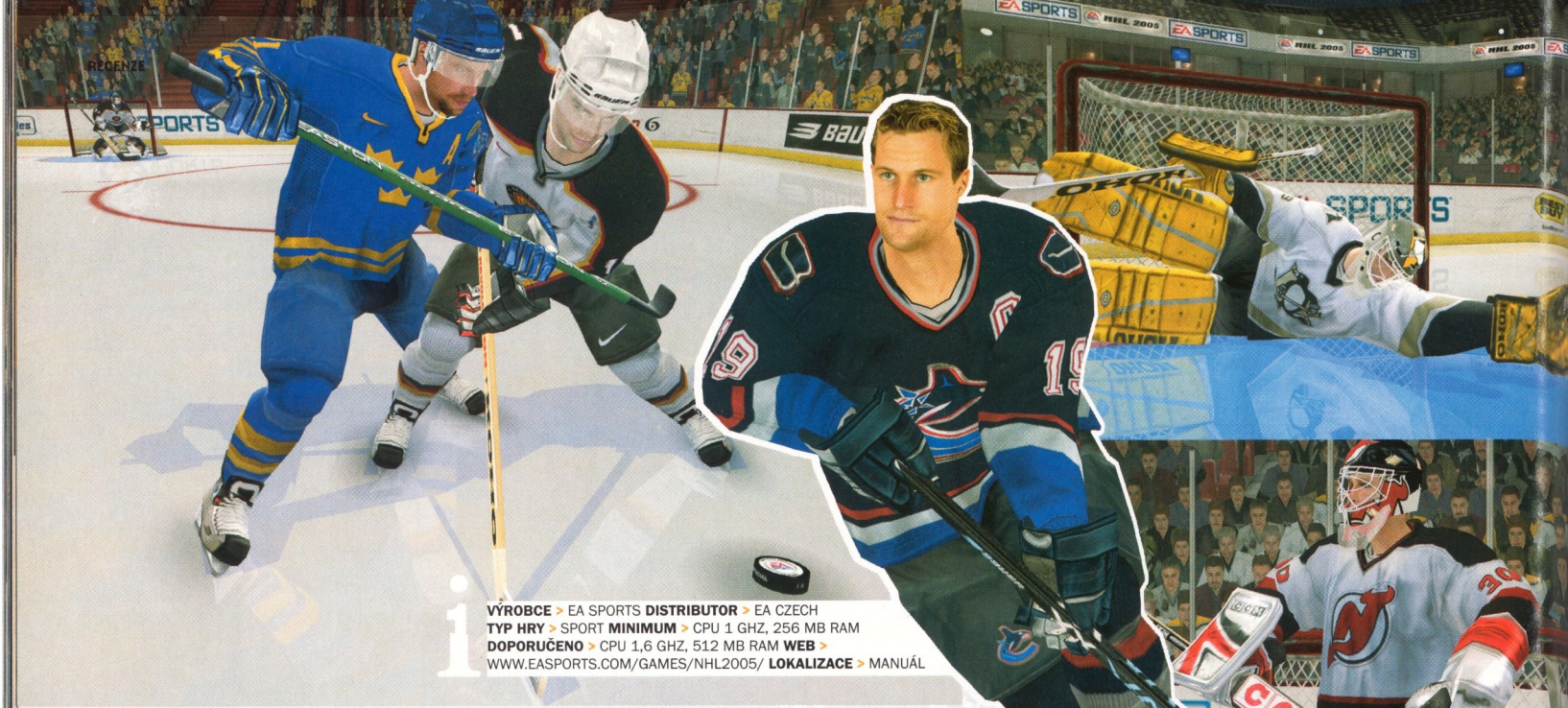
JINÁ VOLBA

REPUBLIC: THE REVOLUTION : LEVEL | 104 : Snaha o herního manažera revoluce, která se příliš nevydařila.

DUNGEON KEEPER 2 : LEVEL | 54 : Kvalitní pokračování úspěšné strategie „na pána jeskyně". Kladáci, třeste se, smrtící dungeon je pro vás připraven!

GHOST MASTER : LEVEL | 101 : A podívejme, do domu se přistěhovala parta lidí. Copak je nedokážete vystrašit k smrti? Jen do nich, smrtelníků!

level INDEX 8,4



VÝROBCE > EA SPORTS **DISTRIBUTOR** > EA CZECH
TYP HRY > SPORT **MINIMUM** > CPU 1 GHZ, 256 MB RAM
DOPORUČENO > CPU 1,6 GHZ, 512 MB RAM **WEB** >
WWW.EASPORTS.COM/GAMES/NHL2005/ **LOKALIZACE** > MANUÁL

nhl 2005

Svou neúprosnou pravidelností a přesností se letošní ročník virtuálního hokeje od EA Sports dostal do poměrně paradoxní situace – propaguje a simuluje hokejovou ligu, která se v reálu nehraje. Jen pár dní před tím, než byly napsány první řádky tohoto článku, bylo oficiálně oznámeno, že zámořská National Hockey League letos nezačne kvůli zásadním neshodám v jednáních mezi hráčskou asociací NHLPA a majiteli klubů o nové kolektivní smlouvě. Zatímco se tedy hvězdní milionáři přesouvají z USA a Kanady do evropských soutěží, včetně české Extraligy, a televizní společnosti musí narychlo látat změny ve svých programech, naše PCčka (a samozřejmě i případné konzole) představují zatím jediný způsob, jak letos do obvyklého kolotoče atraktivních hokejových mačů vklouznout bez zbytečných okolků a zdržování.

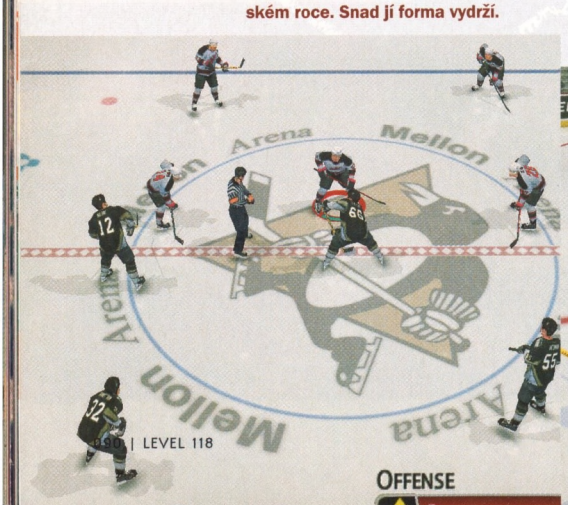
Před rokem přišla NHL 2004 se spoustou velmi zajímavých změn, které po letech znatelně oživily tak trochu upadající slávu tohoto nekonečného hokejového seriálu. Bylo tedy zřejmé, že v letošním roce nemůžeme čekat žádné velké zemětřesení a že se autoři budou snažit spíše jen rozvíjet prvky, které nebyly v loňském roce dotaženy do uspokojivého stavu. EA Sports jsou ale proslulí tím, že občas dokáží překvapit hráče v novém ročníku celou řadou neočekávaných změn v oblastech, se kterými by bylo mnohdy lepší vůbec nehýbat. Pravidelní hráči, kteří jsou za ta léta zvyklí na určité postupy a zaběhnuté principy, jsou pak pochopitelně rozzuřeni a zahazují nové díly dříve, než je stihnou pořádně vyzkoušet. NHL 2005 pro ně bude v tomto směru skutečně těžkou zkouškou – pokud jste žádný hokej od EA Sports nikdy nehráli, můžete být v klidu, jestliže ale každou novou virtuální sezónu očekáváte s napětím a hned v den vydání běžíte do obchodů, budete možná z některých změn trochu rozčarováni. Na druhou stranu změn, které můžeme hodnotit veskrze kladně, je v NHL 2005 skutečně celá řada a je vidět, že autoři k nim přistupovali s rozmyslem a zařazovali do hry skutečně jen věci, které prospívají hratelnosti a nejsou soustředěny pouze na efekt. Samozřejmě je tu opět spousta „serepetiček" okolo, ale u většiny z nich je celkem zřetelné, jaký mají smysl a proč ve hře jsou.

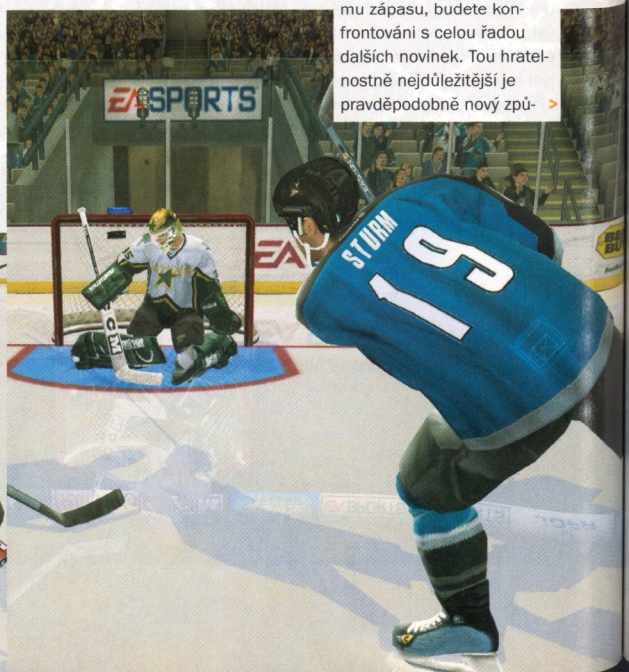
Poměrně nečekané novinky přináší již nabídka herních módů. Kromě všech klasických věcí, na které jsme si již zvykli, a v mnoha směrech vylepšeného Dynasty módu, který se opět o něco přiblížil klasickým manažerům a občas vás až překvapí svojí sofistikovaností, najdete ve hře dva nové přírůstky. Tím prvním je samostatný mód pro Světový pohár v hokeji, ovšem vzhledem k tomu, že reálný turnaj už je dávno za námi, slouží spíše jenom jako připomenutí a málokdo u něj vydrží delší dobu. To samé již ale neplatí o módu nazvaném Free 4 All. Hardcore hráči nad ním sice nejspíše ohrnou nos, to ale udělají velkou chybu! Mód je výhradně multiplayerový a jeho princip spočívá v tom, že každý hráč si vybere pouze jednoho hokejistu a následně je spolu s ostatními vržen do jednoho pásma kluziště odříznutého od zbytku světa mantinely. Úkolem je, bez přítomnosti obránců, nasázet brankáři co nejvíce gólů v určitém časovém limitu, popřípadě dosáhnout co nejrychleji předem stanoveného počtu gólů. Možná to vypadá trochu divně, ale věřte mi – je to skvělá zábava, a pokud se vás sejde u počítače víc a máte dostatek joypadů, jen tak se od monitoru neodtrhnete... Jde zkrátka o důkaz toho, že i do hokejové hry lze po třinácti letech vydávání přinést originální a funkční nápad.

Jakmile se přes opět kompletně překopané menu (mimochodem je designované primárně na ovládání joypadem a pomocí klávesnice a myši je pohyb v něm hodně kostrbatý) proderete k samotnému zápasu, budete konfrontováni s celou řadou dalších novinek. Tou hratelnostně nejdůležitější je pravděpodobně nový způ- >

VERDIKT

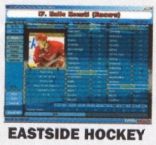
Ačkoliv není seznam změn oproti minulému dílu nijak zvlášť dlouhý, NHL 2005 se s malou rezervou přehoupává přes laťku nastavenou v loňském roce. Snad jí forma vydrží.





JINÁ VOLBA

NHL 2004 : LEVEL | 104 : Rok stará, nicméně stále skvělá simulace hokeje. Pokud na ni narazíte ve zlevněných edicích, máte o čem přemýšlet.



EASTSIDE HOCKEY MANAGER : LEVEL | 83 : Hodně hardcore záležitost, která zdaleka není pro každého hokejového fandu. Spousta tabulek, akce žádná..

TAKE-OUT WEIGHT CURLING : × : Pravda, další hra, která se odehrává na ledě, nicméně zametání nás nikdy moc nebavilo.

> sob práce se zrychlením hráčů. Třináct let jsme při hraní NHL prakticky neustále drželi klávesu pro „Speed burst" a nyní je tomuto nepříliš realistickému způsobu hraní učiněna přítrž. Každý hráč má svůj vlastní ukazatel výdrže, který se při zmáčknutém zrychlení velmi rychle vyčerpává a po jeho úplném zmizení již nemá držení tlačítka na rychlost vůbec žádný vliv. Speed burst tak musíte používat velmi rozvážně a pořádně si naplánovat situace, ve kterých je vhodné zrychlením uniknout i obránci a kdy je naopak lepší bruslit pomaleji. Ukazatel se sice postupně doplňuje i během pobytu na ledě, ale jeho přibývání je jen velmi pomalé. Tato změna hratelnosti bezesporu prospívá a časem se naučíte využívat zrychlení skutečně tak, jak je potřeba, a soupeřovy obránce budete objíždět nečekanými manévry.

Ve srovnání s výše popsanou změnou trochu zaostává marketingově mohutně propagovaný systém „Open Ice Control", ovšem to naštěstí neznamená, že by se nepovedl. Jenom jej při nejvyšší obtížnosti hry asi nebudete využívat tak často, jak autoři zřejmě zamýšleli. Jak už možná víte z našich předchozích článků o hře, Open Ice Control je jakousi variací na obdobný mód, který již pár let předvádí sesterská FIFA. Po zmáčknutí určitého tlačítka se ovládání přepne z hráče, který má aktuálně puk, na jiného hráče v poli, se kterým si následně můžete najet do volného prostoru, rozrážet obranu nebo clonit před bránou. Druhá možnost se pak nazývá Open Ice Support a s její pomocí můžete „zaúkolovat" počítačem řízeného spoluhráče, aby vás na ledě dočasně „chránil" a čistil vám cestu k bráně. Obě možnosti lze (k mému překvapení) celkem úspěšně používat i při velké rychlosti, a nebýt toho, že kamera po přepnutí na jiného hráče občas trochu zazmatkuje a vy chvíli nevíte, co vlastně ovládáte, hodnotil bych tento nový prvek ještě mnohem pozitivněji. Naopak vůbec nic špatného se nedá říct o možnosti nastavení a rozestavení hráčů při buly – tato možnost už měla být v NHL sérii dávno a těžko se najde někdo, kdo by proti jejímu zařazení protestoval.

Co se týče umělé inteligence hráčů, jde NHL 2005 oproti předchozímu roku opět o něco kupředu, nicméně stále není chování hráčů na ledě úplně ideální. Brankáři sice účinně vyjíždějí před brankoviště, ale na druhou stranu se z nich stali opět supermani, kteří vás budou pravidelně vychytávat i v těch největších šancích, aby následně pustili směšnou propagační střelu od modré čáry. Obránci se zase poměrně realisticky pohybují po ledě a jejich najíždění na střely v útočném pásmu, popřípadě hlídání modré při obraně hře jenom prospívá, už jenom v tom, že množství samostatných úniků se rapidně snížilo. Bohužel autorům se stále ještě nepodařilo vyřešit problém s obranou středního pásma, ve kterém AI počítače prakticky nehraje a veškerá obrana začíná až po přejetí útočné modré. Tam se pak zákonitě strhnou jatka, díky kterým může při standardním nastavení počet „hitů" za zápas přesáhnout v klidu i „magickou" stovku. Kombinovat je tak velice těžké a méně rychlí hráči se po pár zápasech budou muset chtě nechtě přesunout do nastavení hry a zkorigovat mnoho parametrů AI, aby si vůbec zahráli.

Dosud jsem nové NHL prakticky pouze chválil, ovšem není všechno zlato, co se třpytí. Je to trochu paradoxní, ale musíme si nejspíše zvyknout – zatímco dříve jsme v recenzích hodnotili jen to, co EA Sports do hry přidali, letos musíme hodnotit i věci, které byly ze hry vyřazeny. Některé kroky jsou totiž jen stěží pochopitelné. Pomineme takové drobnosti, jako že opět nelze uložit opakovaný záběr na harddisk, a přesuneme se například k tomu, že v novém ročníku neexistuje možnost, jak zjistit postavení hráčů v kanadském bodování v rámci celé ligy. Říkáte si opět: „Prkotina..." A co třeba to, že NHL 2005 lze hrát pouze s několika typy podporovaných gamepadů a s ostatním hardwarem máte prostě smůlu, přestože jste s ním ještě loni hráli bez problémů? Nebo fakt, že defaultní nastavení ovládacích kláves se totálně změnilo a navíc na některé klávesy nelze naprosto nepochopitelně namapovat žádné funkce a musíte si pomoci externí utilitkou od fanoušků, kterou najdete na našem CD/DVD? Zkrátka a dobře jsou zřejmě věci mezi nebem a zemí, které donutily EA Sports udělat tyto změny, ovšem zatím nám nebylo souzeno je pochopit.

Co dodat? NHL 2005 je přes všechny vyřčené výtky opět lepším hokejem než NHL 2004. Rozdíl v hodnocení sice není výraznější než jeden desetinný bod, ale nakonec, proč ne. Pokud se bude série vyvíjet i nadále ve stejném stylu, nebudeme si zoufat... – ***Martin Bach***

level INDEX 8/5

ROZHOVOR S DAVIDEM LITTMANEM

David Littman působil do roku 2000 jako profesionální hokejista ve třech sezónách NHL. Na začátku 21. století byl společností Electronic Arts najat jako supervizor slavné série NHL a dnes pracuje jako producent. K virtuálnímu hokeji ho poutá snaha přinést publiku herní zážitek srovnatelný s hraním ve skutečné hokejové lize. Hráči mohou mít dobrý pocit, že o jejich oblíbenou sérii se stará minimálně jeden profesionál. Při pražské prezentaci NHL 2005 poskytl David Levelu následující rozhovor.

V LOŇSKÉM ROCE ZAZNAMENALA SÉRIE NHL ŘADU RADIKÁLNÍCH ZMĚN. PŘESTO MEZI NIMI NEBYL NOVÝ GRAFICKÝ ENGINE. PLÁNUJETE HO PRO PŘÍŠTÍ ROK?

Snažíme se zlepšovat grafiku každý rok, ale nikoliv engine – nový engine, nebo jeho přepsání, zabere půl roku a my máme jen rok. Proto je náš systém od začátku otevřený dalším grafickým vylepšením a na nový engine přecházíme jen jednou za mnoho let. Když se podíváte na detail obličejů v NHL 2005, tak jsou to ty nejlepší ze všech sportovních her. Podle všeho vyrukujeme brzy s novým enginem, který bude podporovat PlayStation 3 a Xbox 2 a samozřejmě novou generaci PC.

BUDE SE V PŘÍŠTÍCH LETECH HRATELNOST UBÍRAT VÍCE K REALISTIČNOSTI, NEBO K AKČNOSTI?

Sám bych hlasoval hlavně pro realističnost, ale zároveň musí být hra zábavná. Podívejte se na NHL 2002 a 2003 – v těchto hrách jsme se přiblížili k akčnosti a arkádovosti. Jako bývalého hokejistu mě ale taková hra nezajímá. Chci hrát skutečný hokej, chci se cítit, jako bych byl na stadiónu. To je filozofie celé EA Sports, ať už jde o FIFU, NHL nebo NBA.

KDE VIDÍTE HLUCHÁ MÍSTA PRO BUDOUCÍ ZLEPŠENÍ?

Těch je hodně.... Vždy je místo pro zlepšení. Vezměte si například NHL 2004 a NHL 2005. V loňské verzi bylo příliš mnoho násilí a srážek hokejistů. Bylo tam toho tolik, že bylo neustále narušováno tempo hry. Bylo příliš těžké bruslit na hřišti – prostě jste během několika minut dostal tři hity. Letos jsme se poučili a nechali hráčům větší volnost při pohybu na hřišti, proto je hra více „evropská". Jakmile se ale dostanete do útočného pásma, hra přitvrdí.

NEPROBĚHLY V ELECTRONIC ARTS ÚVAHY O PRODLOUŽENÍ INTERVALU MEZI JEDNOTLIVÝMI HRAMI Z JEDNÉ SÉRIE? JEDEN ROK JE PŘECE PŘÍLIŠ MÁLO NA VYTVOŘENÍ NOVÉ HRY...

Zdaleka to není tak krátká doba, jak by se mohlo zdát. Někdy je naše práce hektická a tvrdá, abychom se vešli do termínu, ale na druhou stranu se můžeme spolehnout na engine a zbývají nám jen designové a systémové úpravy. Máme společný engine s FIFA a NBA, to nám ušetří hodně práce. Dvouletá práce na hře by nutně neznamenala kvalitní produkt. Podívejte se na ostatní PC hry, které jsou ve vývoji třeba čtyři roky, a když konečně vyjdou, tak je tisk strhá jako zastaralé a nenápadité. Jeden rok nám dává solidní představu o práci, kterou musíme přesně udělat. Také víme, kde musíme nakreslit „čáru", od které budeme sypat nápady do NHL 2006. A jak vidíte, tento systém funguje dobře.

KAŽDÝ ROK NĚKOLIK NÁPADŮ ZÁHADNĚ ZMIZÍ A ZNOVU SE OBJEVÍ TŘEBA ZA DVA ROKY. PROČ?

Zkoumáme reakce publika. Když je jeden nápad neúspěšný, tak ho v příští verzi stáhneme a necháme v záloze pro příští zpracování. Za dva roky může technologie dospět mnohem dál a nápad se uplatní ve své plné síle. Druhý případ je, když najdeme nápad, který nijak výrazně nepomáhá hratelnosti. Proč ho tam pak nechávat?

V NHL 2005 JE NĚKOLIK EVROPSKÝCH LIGOVÝCH SOUTĚŽÍ. PLÁNUJETE IMPLEMENTACI ČESKÉ EXTRALIGY?

Přemýšlíme o bohatší nabídce národnostních lig, ale bohužel vám nemůžu prozradit více.

CO SE DÁ DĚLAT. PLÁNUJETE VYLEPŠENÍ FREE 4 ALL MÓDU?

Máme několik nápadů. Jedním z nich je online možnost hraní, dalším je zvýšení počtu stylů a zakomponování F4A do dalších oblastí hry, jako do tréninku a tak dále. Máme s tím velké plány. – ***Pavel Dobrovský, Martin Bach*** ×

VÝROBCE > FROGWARES **DISTRIBUTOR** > HYPERMAX **MINIMUM** > CPU 800 MHZ, 128 MB RAM **DOPORUČENO** CPU 1,2 GHZ, RAM 256 MB **WEB** > WWW.SHERLOCKHOLMESGAME.COM **LOKALIZACE** > KOMPLETNÍ **TYP HRY** > ADVENTURE

sherlock holmes: případ stříbrné náušnice

VERDIKT

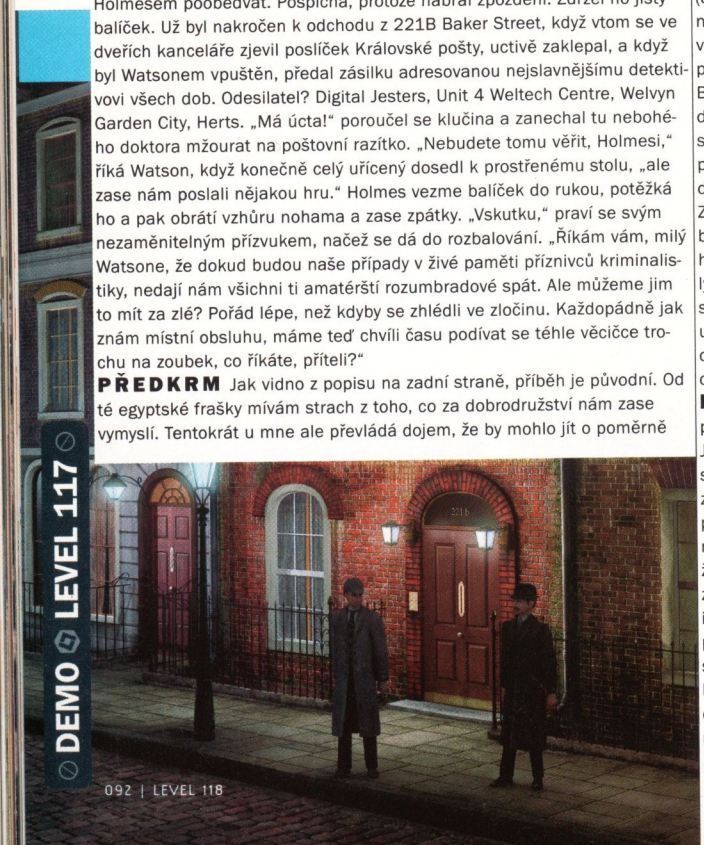
Opravdu vkusně zvládnutá detektivní adventura se Sherlockem Holmesem v hlavní roli. Lupa vyloupne na povrch několik designérských seků, nicméně po stránce autorské jde o prvotřídní produkt – a inteligentní zábavu.

Dr. Watson pospíchá rušnou ulicí k hospůdce, v níž má dnes s přítelem Holmesem poobědvat. Pospíchá, protože nabral zpoždění. Zdržel ho jistý balíček. Už byl nakročen k odchodu z 221B Baker Street, když vtom se ve dveřích kanceláře zjevil poslíček Královské pošty, uctivě zaklepal, a když byl Watsonem vpuštěn, předal zásilku adresovanou nejslavnějšímu detektivovi všech dob. Odesilatel? Digital Jesters, Unit 4 Weltech Centre, Welvyn Garden City, Herts. „Má úcta!" poroučel se klučina a zanechal tu nebohého doktora mžourat na poštovní razítko. „Nebudete tomu věřit, Holmesi," říká Watson, když konečně celý uřícený dosedl k prostřenému stolu, „ale zase nám poslali nějakou hru." Holmes vezme balíček do rukou, potěžká ho a pak obrátí vzhůru nohama a zase zpátky. „Vskutku," praví se svým nezaměnitelným přízvukem, načež se dá do rozbalování. „Říkám vám, milý Watsone, že dokud budou naše případy v živé paměti příznivců kriminalistiky, nedají nám všichni ti amatérští rozumbradové spát. Ale můžeme jim to mít za zlé? Pořád lépe, než kdyby se zhlédli ve zločinu. Každopádně jak znám místní obsluhu, máme teď chvíli času podívat se téhle věcičce trochu na zoubek, co říkáte, příteli?"

PŘEDKRM Jak vidno z popisu na zadní straně, příběh je původní. Od té egyptské frašky mívám strach z toho, co za dobrodružství nám zase vymyslí. Tentokrát u mne ale převládá dojem, že by mohlo jít o poměrně zajímavý případ, posuďte sám: Píše se vlahý květen roku 1897 (ach, Watsone, staré dobré časy!) a sir Melvyn Bromsby, stavební magnát, pořádá ve svém sídle v Sherringfordu opulentní večírek na počest své dcery Lavinie, jež se právě vrátila z cest po Evropě. Ten večer má navíc dojít k proslovu, v němž sir Bromsby hodlá vytyčit nový směr svému podnikání. Naneštěstí dříve, než stačí přivítat sezvané hosty, padne výstřel a magnát se kácí k zemi, je na místě mrtev. Zatímco hosté propadají panice, přítomní Holmes s Watsonem přebírají iniciativu a čas do příjezdu policie nehodlají promeškat lelkováním. Zajímavé. Z větné stavby a pečlivě volených slov usuzuji, že scenárista bude dobře obeznámen s naší prací. Nemá strach přijít s příběhem velkolepých proporcí, zároveň nefabuluje zcestné nesmysly. Jím napsané postavy budou až na výjimky věrohodné, s logicky ukotvenou motivací a vlastní agendou. U dialogů upřednostní obsah, nikoliv formu. Bez skrupulí si troufne na obsáhlé výklady, jaké má v rejstříku náš přítel Doyle (jehož fundovanosti však dosáhnou jen stěží).

HLAVNÍ CHOD Pátrání a lov indicií – náš denní chléb – předpokládám ve zjednodušené, nicméně funkční podobě. Jasně adventurní zpracování velí k rozhovorům s klíčovými svědky a důkladnému průzkumu každé lokace, včetně použití zvětšovacího skla či zkumavky pro sběr vzorků. Z obrázků je patrný jednoduchý, myší ovládaný interface, jehož jedinou slabinu představují všechny ty dozajista pěkné, ale řekl bych překážející ornamenty. Tvůrci se v manuálu zmiňují o univerzálním zápisníku, kam > se přehledně ukládají všechny rozhovory i důležité stopy. Šikovná věcička! Člověk nemusí mít sloní paměť, aby udržel všechny nitky případu v hlavě. Nicméně splést dohromady si je musí sám, s tím mu žádný počítač nebo kouzelný zápisník nepomůže. Z toho vyplývá, jak puntičkářský důraz je kladen na investigativní pídění se za každým, byť sebemenším detailem. Inu, jinak to ani v naší branži nejde. Sám dobře víte, že nesnesu polovičatost. Naštěstí se tvůrci odpoutali od zpracování a la Myst, které se jim v předchozím dílu – The Mystery of the Mummy – rozpadlo pod rukama a vyústilo v nehratelnou katastrofu. Tentokrát sázejí na osvědčený pohled třetí osoby, prokládaný renderovanými filmečky solidní kvality. Poučeni z práce na Cestě do středu Země předkládají hráči sebevědomé dílo s ambicemi překonat své debutové dílo.

ZÁKUSEK Všímám si nesporné obrazové kvality, Watsone, tohle je hra, která se za svou fasádu rozhodně nemusí stydět (a tím pádem i my můžeme být zase o něco klidnější). Pohleďte, ty skvostné, pečlivě vymodelované interiéry! Tu hoří svíce, támhle čadí kotlík, kuchtík se rýpe v nose a podezřelý právní zástupce nervózně přešlapuje na místě. A jak přirozeně působí výrazy ve tvářích zúčastněných postav! Hleďte, zde jste vy sám a mhouříte oči tak, jak to máte ve zvyku i v reálu, skutečně fascinující. Trojrozměrné zpracování je dnes viditelně nutností, jen se obávám, že pro hráče nebudou některé efektní záběry zrovna dvakrát přehledné a přepínání mezi nimi orientaci v prostoru naopak ztíží, což je v detektivní hře takového



DEMO LEVEL 117

JINÁ VOLBA

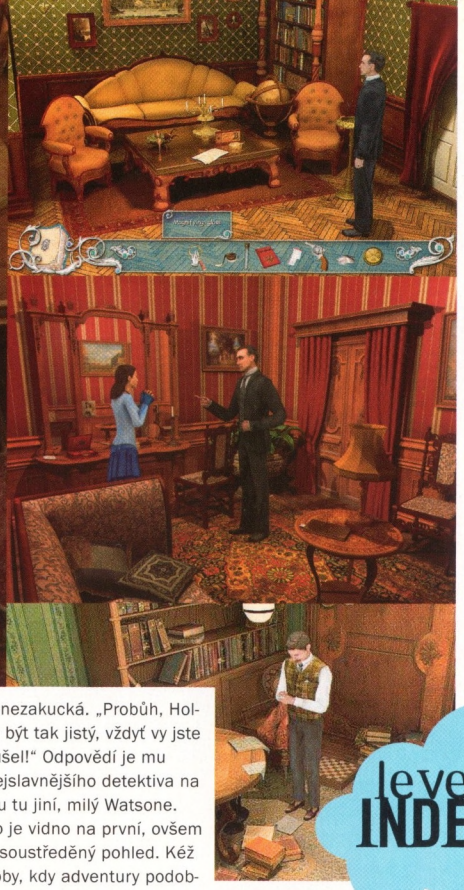
BROKEN SWORD 3
> LEVEL | 106
> Revoluční třetí díl jinak úspěšné adventurní série narazil na nezájem trhu. Jaká škoda.

LAURA BOW 2
> LEVEL | –
> Sličná, nicméně ostrými lokty vybavená novinářka Laura Bow v klasické Adventuře made by Sierra

THE CASE OF THE ROSE TATTOO
> LEVEL | 023
> Zřejmě nejlepší počítačový Holmes, byť v tom velkou roli hraje nostalgie po ručně kreslené grafice.

BASIL RATHBONE (1892-1967)

Pro leckteré fanoušky je právě anglický herec Basil Rathbone (excelující mimo jiné v jednom z nejlepších leteckých filmů všech dob, Dawn Patrol) tím jediným a pravým představitelem Doylova hrdiny. Sám s oblibou vykládal, jak velkým vzorem pro něj Sherlock Holmes byl i v civilním životě. Holmesovské filmy z 30. a 40. let minulého století se dnes přes svou jasně zřetelnou béčkovost řadí ke klasikám stříbrného plátna, a i když během 2. světové války přičichly k churchillovské propagandě, nesou stále silná poselství humanismu a víry ve spravedlnost. Když se ve Frogwares rozhodovali, jakým směrem se bude ubírat vzhled počítačového Holmese, elegantní profil sira Rathbonea byl jasnou volbou. A nezůstalo jen u inspirace vzhledem – dabing hlavní postavy byl zcela jasně veden v intencích Rathboneova přízvuku. Výsledkem je virtuální legenda, verze 2004.



kalibru poměrně nepraktické. Nu, ještě že nám – jak na přebalu pyšně inzerují – k pátrání hraje sám mistr Paganini! S tak famózní hudbou dozajista překonáme veškeré zádrhele technického rázu. Hned mám náladu popadnout housle a pocvičit se v prstokladu! Tak na naše zdraví, doktore...

SHERRY A TABÁK „Dovolím si tedy vyvodit závěr, že případ stříbrné náušnice by se měl zařadit k tomu nejlepšímu, co bylo o naší práci prostřednictvím tohoto média publikováno." Watson se div nezakucká. „Probůh, Holmesi, jak si můžete být tak jistý, vždyť vy jste tu hru ani nevyzkoušel!" Odpovědí je mu pobavený úsměv nejslavnějšího detektiva na světě. „Od toho jsou tu jiní, milý Watsone. Toliko konstatuji, co je vidno na první, ovšem důkladný a pečlivě soustředěný pohled. Kéž bychom se dožili doby, kdy adventury podobné kvality budou tvořit žánrový standard," praví Holmes a levou rukou pokyne číšníkovi, že se chystají platit, zatímco pravou vytáhne lulku z náprsní kapsy. „Ale co různé designérské nešvary, hluchá místa, zdlouhavé pasáže?" nesouhlasí Watson. Holmes jen pokrčí rameny. „Svět nikdy není docela takový, jaký bychom ho chtěli mít. Ale člověk si v něm vystačí s málem, pokud má bohaté nitro. Tahle krabice," detektiv potěžká zásilku z Herts, „je možná lehčí než porce jehněčího, které jsme právě s chutí pojedli, ovšem intelektuálním obsahem výživnější než tucet jí podobných záležitostí." Co to ten Holmes zase mele, říká si Watson a nechá si to pro sebe. – ***Lukáš Grygar***

level INDEX 8,0

PLACENÁ INZERCE

SOUTĚŽ

FOTBALOVÁ SOUTĚŽ

S THIERY HENRYM!

SOUTĚŽNÍ OTÁZKA:
V jakém klubu hraje v současné době Thiery Henry?
a) Arsenal
b) Chelsea
c) Liverpool

CENY:
I. cena — fotbalový set Nike (tričko + kalhoty)
2. – 10. cena — film na DVD
11. – 20. cena — tričko Level

Správnou odpověď nám spolu se svou adresou zašlete do 31. 10. 2004 prostřednictvím:

1) SMS zprávy na číslo 9000106, a to ve tvaru:
VOGEL HENRY*x* Jmeno prijmeni adresa mesto psc
Slovo VOGEL oddělte od příznaku HENRY mezerou.
Příznak HENRY, řešení úkolu (písmeno správné odpovědi) a kontaktní údaje od sebe oddělte hvězdičkou.

Cena za odeslanou SMS zprávu je 6 Kč.
SMS službu poskytuje společnost NetKit, s. r. o.
Infolinka: +420 284 820 470

Výsledky soutěže najdete na stránkách www.level.cz

nikefootball.com

guilty gear xx #reload

the midnight carnival

VERDIKT

Vzhledem k tomu, že okouzlení prostředím Homeworld nikdy nevyhasne, je druhý díl přes markantní podobnost s prvním stále tou skvělou nesmrtelnou inteligentní hrou, která zestárne až za několik desetiletí.

VÝROBCE > SAMMY **DISTRIBUTOR** > SAMMY EUROPE **MINIMUM** > CPU 450 MHZ, 64 MB RAM **DOPORUČENO** > CPU 700 MHZ, 128 MB RAM **WEB** > WWW.SAMMY-STUDIOS.COM/GAMES/GGX2 **LOKALIZACE** > NE **TYP HRY** > BOJOVKA

Svobodné jaro 1990, házím bůra do svého prvního automatu, s největší pravděpodobností Double Dragon u zimáku pražské Slavie. Později to tam rozšíří – údržbářské schody povedou do hráčského doupěte, kterému vévodí ke stropu čnící R-Type. Se spolužákem nosíme panu majiteli prázdné plechovky od limonád a měníme je za kredity na Arkanoidu, 1942 a jedné z těch vrtulníkových akcí, jejichž jméno člověk léty zapomene. Víte, to znamená mít arcades v krvi? Guilty Gear XX # Reload: The Midnight Carnival je už spletitým názvem automatová mlátička par excellance. Bude se vám líbit, i když nesnídáte suši, ale poctivé české housky? Let's rock!

DUEL 1 Zatímco z pohledu PC hráče jsou konzole samá řežba a nic než řežba, on sám zůstává všech těch Tekkenů a Soul Caliburů ušetřen. Přitom bývaly časy, kdy Mortal Kombat vládl napříč platformami a kradl chvíle volna i nám. Dnes ale nezbývá než se uchýlit k emulátorům. Co s tím zmůže příchod další Guilty Gear? Předem říkám, že absolutně nic. Nadchne sice těch pár nostalgiků mezi námi, ale rozhodně nepostaví čumák do čela žádné herní revoluce a jen těžko se zaslouží o renesanci zdechlého žánru. Kdo čekáte čerstvou šťávu, jděte si vymačkat pomeranč a srkat jeho vitamíny k True Crime. Tohle bude už od úvodní obrazovky jízda proti směru času do dob, kdy Alice Cooper ještě nebyl k smíchu. Animačka představí část z poměrně rozsáhlého kádru, který šikmoocí ďáblové ze Sammy přichystali. Manga bojovníci a bojovnice balancují mezi akčními klišé a totálním šílenstvím – kromě povinného samuraje se tu najdou i vyšinuté exemplláře, jako kybernetický strašák Robo-Ky nebo duchem posedlý Zappa, kluk na půl cesty od mutanta k oživlé mrtvole. Něžné pohlaví zastupuje třeba kotvou se ohánějící pirátka May či Jam Kuradoberi, kung-fu kuchařka z čínské restaurace. Já beru kovboje Johnnyho, protože má image mladého Davida Carradina (a lepší než mladý David Carradine je už jenom starý David Carradine). Společně se můžeme probíjet kresleným světem na několikero rozličných způsobů. Kromě pro nácvik komb důležitého tréninku je tu vše, co by člověk u mlátičky hledal: rychlá hra člověk versus počítač, turnaj, maraton přežití a konečně i kampaň podepřená „příběhem". Všimněte si uvozovek a neptejte se.

DUEL 2 Jádro Guilty Gear je energie tak čirá, že by Dr. Octopus radostí tancoval kozáčka. Žádné zdržování s čímkoliv, co může odvést pozornost od boje. Soupeř vám nepodlézá předstíranou blbostí a je jen správné, že nejvyšší obtížnost se zdá být položena absurdně vysoko. Jednotlivé postavy mají pečlivě vybalancované klady a zápory, tudíž David (Bridget s jo-jem) může porazit Goliáše (Testament s ohromnou kosou), když dobře zvládne techniku praku (jo-ja). Obejdete se přitom bez prstové ekvilibristiky, protože jak ovládání na gamepadu, tak i to pro konverzi nestandardní klávesnicové jdou na ruku všem, kdo už ve svém životě pár virtuálních ran rozdali. A pokud odmítáte memorovat speciální údery (třeba doprava, dolů, doprava + dolů a pěst pro „kosmickou lod"), hra vám to nebude mít za zlé – k cíli se promlátíte i bez nich. Jako v každé dobré bojovce je klíčem k úspěchu rychlá a především správná reakce na pohyb protivníka. Nedáš? Dostaneš. Za vítězstvím vás posune zvládnutí taktiky, včetně umného využívání ukazatele burst, který nabíjí extra vymazlené útoky. Skutečnou lahůdkou je možnost odemknout tzv. Ex, druhé já zvolené postavy, a samozřejmě instant kills, strkající do kapsy všechny fatality, babality a další -ity třetího Mortal Kombatu. Když pak na obrazovce lítá i to, čemu peří dávno sežehl dračí dech, člověka napadne, že nirvána musí dávno přešlapovat za dveřmi.

DUEL 3 Taky na vás okolní obrázky přímo ŘVOU „old-skool"? Aby ne. Pokud někoho zajímá, že se nedávno dostala na trh zase nějaká GeForce 6800, tak Sammy tedy určitě ne. >

JINÁ VOLBA

BRUTAL: PAWS OF FURY > LEVEL | 7 > Malovaná zvířátka si vzájemně natírají tlamičky načerveno. Tak trochu jiná hra.

SUPER STREET FIGHTER II > LEVEL | × > Komunita žánru se dělí na příznivce Mortal Kombatu a právě Street Fightera. Guilty Gear k němu má podstatně blíž.

LAST BRONX > LEVEL | 39 > Pokus o Tekkena na PC se zas tak úplně nepovedl, nicméně má své dlouholeté příznivce.

JAK NA TO

Frajer Johnny se dostal do křížku s křižníkem Potěmkinem. To je ten obr vlevo – nadskočil můj výpad a jde po mně!

Pótovy ocelové pěsti se mění ve smršť vrženou vstříc Johnnyho hlavě. V poslední pikosekundě protáhnu útok...

...a flák ho! Potěmkin to koupil pochvou katany do slabin. Ruka mě z toho úderu brní, ale teď nesmím zaváhat:

Skáču vpřed a chirurgicky přesným bodnutím zastavuji obrovo srdce. Jsem krok od vítězství.

Tumáš! Finální švih posílá Potěmkina definitivně k zemi a mého svěřence do dalšího kola.

> Zatímco konkurenční série podléhají svodům třetího rozměru jak na běžícím pásu, Guilty Gear se zuby nehty katanou drží 2D zpracování a sází vabank na klasickou animaci, puntičkářsky vypiplanou k dokonalosti. Ani vteřinu nepochybujte o tom, že v tomhle archaickém zpracování JE na co se dívat. Barvy explozivně září a autoři probouzejí bojovníky k životu přívalem skvělých nápadů. Co do kreativity rozhodně nezůstávají u pouhých skic. Když má pošuk Faust na hlavě papírový pytlík – nedivte se, svědomí mu tíží vražda, a byť šel nedávno do sebe, svou identitu tají – tak ten pytlík skutečně používá v boji; stejně tak kytaristka I-No dře v úderech o struny svého Stratocastera, což je mimochodem doprovázeno patřičným zvukovým efektem – nářez! Neméně řízný je samotný soundtrack. Nese se v duchu kvapného osmdesátkového heavy metalu a je zatraceně chytlavý, ať už autoři ta retro kytarová sóla myslí vážně, nebo ne. Vážně bohužel myslí konzolím poplatné zpracování neherních pasáží (orientace v nabídkách, pomatená nastavení) – aneb další konverze, která si neuvědomuje, že jiná platforma rovná se jiné návyky. Ať už je na vině nevědomost, nebo spíš lenost, jde o prokletí, se kterým nám nezbývá než se smířit a u klávesnice s myší vyrovnat. Po hardwarové stránce se ovšem převod na PC povedl – nároky jsou minimální a hra v těch svých 640 × 480 létá jako ďas. Zvuk je sice na nižší vzorkovací frekvenci, než bývá v jedenadvacátém století zdrávo, ale pro všechny ty výše pojmenované detaily rádi přimhouříte ucho.

YOU WIN! Ospalé září 2004, Radek posílá hromadný mail s nabídkou recenzí. Kleju, co mi zase Frix ukradl, pak proklepnu volnou Guilty Gear na tothegame.com, mžourám na manga obrázky, říkám si: „Ajtakrajta, to by měla být parádní bojovka." A fakt, že jo. **– *Lukáš Grygar***

level INDEX 8,4

KULT

Dvojité „G" zářilo na monitorech už před třemi lety, kdy měla hrstka informovaných hráčů tu čest s prvním dílem. Svět hry je z řetězu utržené anime; příběh počítá s genovými manipulacemi, třetí světovou válkou, techno-magií budoucnosti a tisícem dalších črtů, které chrlí nevybouřená fantazie pro věc nadšených Sammy. Cennou relikvií věrných fanoušků jsou v Japonsku vydávané soundtracky, nabízející přesně tu muziku, ze které je autor v recenzi u vytržení. Internet odhalí další tvář GG, prozradí pestré životopisy všech postav, nastíní jejich vztahy a nakonec vám dotazník na **www.dormantchaos.com/ggx-quiz.html** vyplivne odpověď na otázku „kdo z kádru Guilty Gear jsem já?" ×

PLACENÁ INZERCE

Uveďte učení v život.

Procesor Intel® Pentium® 4 s HT technologií, poskytuje výkon, který umožní studentům být efektivnější.

BRAVE BlueLine H 958 Multimedia

cena 28.190 Kč bez DPH

Počítačová sestava vhodná pro zpracování digitálních fotografií, vzdělávání i hraní počítačových her postavená na nejvýkonnějších desktopovým procesorem Intel® Pentium® 4 využívající technologii Hyper-Threading.

• procesor Intel® Pentium® 4 3.4GHz s HT technologií • Microsoft® Windows® XP Home • 512MB DDR, (400 MHz) • VGA ATI Radeon 9600Pro, 128MB DDR, TVout, DVI • HDD WD 120GB Serial ATA, 8MB, 7200 ot. • DVD-R/RW • FDD 1.44MB • čtečka paměťových karet • TV tuner • ATX Midi Tower

SLEVY až 50% na veletrhu INVEX, od 11. do 15.10.2004 pavilon B, stánek 9

Studující může využít počítač pro psaní zpráv, prohledávání webových stránek, nebo dokonce k prohlížení fotografií a modelů vědeckých systémů na internetu. S použitím e-mailu mohou komunikovat s jinými studenty nebo učiteli po celém světě. S počítačem BRAVE BlueLine, založeným na procesoru Intel® Pentium® 4 s HT technologií, mohou být školní povinnosti ulehčeny. Zakupte si tento počítač a usnadněte učení vašim dětem již dnes.

BRAVE www.brave.cz

intel inside HT pentium 4

Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami Intel Corporation nebo jejích poboček ve Spojených státech a ostatních zemích.

VÝROBCE > XXV PRODUCTIONS **DISTRIBUTOR** > THE ADVENTURE COMPANY **MINIMUM** > CPU 450 MHZ, 128 MB RAM **DOPORUČENO** > CPU 800 MHZ, 192 MB RAM **WEB** > WWW.XXVPRODUCTIONS.CO.UK/DARKFALL2 **LOKALIZACE** > NE **TYP HRY** > ADVENTURE

dark fall 2 lights out

NIKDO MI NEVYMLUVÍ, ŽE DO TMY ZAHALENÁ ZDEMOLOVANÁ STANICE S PROHNILÝM HOTELEM JE ROZHODNĚ DĚSUPLNĚJŠÍ PROSTŘEDÍ NEŽ ZACHOVALÝ MAJÁK, V NĚMŽ SE NAVÍC POHYBUJETE ZA BÍLÉHO DNE!

Hra, kterou stvořil jeden jediný člověk. Vsadím všechny páry svých krokodýlích bot, že po přečtení předešlé věty máte nutkání pohrdavě otočit stránku a s představou pochybné freewarovky nedat právě recenzované hře sebemenší šanci. Ano – v 99 ze 100 případů by bylo vaše rozhodnutí na místě. Existují však výjimky. Existuje Jonathan Boakes.

Kdyby se udileli herní Oscaři za nadšení, odhodlání, vytrvalost a především všeobecné vývojářské schopnosti, nevím o nikom jiném, kdo by si toto ocenění více zasloužil. Tento neuvěřitelně nadaný Angličan navštívil před nějakými čtyřmi lety opuštěnou a zdemolovanou vlakovou stanici s přilehlým hotýlkem poblíž městečka Dorset, jejichž ponurá až děsuplná atmosféra ho přivedla k myšlence vytvořit hororovou adventuru. A protože to byl (a stále je) schopný programátor, zvukař, grafik a především game designér, netrvalo ani dva roky a vznikl Dark Fall – duchařská hra, která (nehledě na zastaralé zpracování) překvapila celý adventurní svět svojí špičkovou atmosférou a dobrou hratelností. Dnes máme před sebou druhý díl. Ten už ale Jonathan nevyvíjel „nezávisle", nýbrž pod křídly The Adventure Company (TAC), což nám dalo oprávnění očekávat od Dark Fallu II poněkud „vyzrálejší" a technicky dokonalejší projekt, než byl jeho předchůdce.

Je načase vyjít s pravdou ven. Bohužel, Boakes svůj debutový výtvor nepřekonal. Nejenže nepřistoupil k předpokládané změně enginu a interface, takže Dark Fall II stále vypadá jako deset let stará hra, ale jisté rezervy jsou patrné i v tom, v čem první díl exceloval – tedy v dokonalé hororové atmosféře.

Zatímco první díl nás zavedl do opuštěné vlakové stanice, ve dvojce se podíváme do majáku. Ale ne jen tak ledajakého. Když byl mladý kartograf Benjamin Parker vyslán roku 1912 do přístavního městečka Trewarthan, aby zmapoval okolní pobřeží, považoval svoji práci za zbytečnou – vždyť totéž učinilo již několik kartografů před ním! Hned prvního večera si však v neprostupné mlze povšiml světla majáku, který nebyl na žádné z předchozích map zakreslený. Jak je to možné, ptal se sám sebe? Zvědavost mu nedala spát a na malé loďce, uprostřed černočerné noci, vyplul směrem k ostrůvku „Fetch Rock", odkud blikající světlo zářilo. Maják nalezl opuštěný. Tři muži, kteří se už léta o jeho chod starali, záhadně zmizeli. Zbyla po nich jen hromada dopisů, deníků, vzkazů a jiných poznámek, které jemně naznačují, že na Fetch Rocku došlo v posledních dnech k něčemu šílenému.

Boakesova snaha přijít s komplikovanějším a propracovanějším příběhem je očividná. Budete-li poctivě pročítat všechny textové materiály, jichž se v prostorách majáku povaluje snad až přehnaně mnoho, poznáte, do jaké hloubky Jonathan zápletku promyslel. Vcelku věrně se mu podařilo vykreslit historii majáku, stejně jako charaktery všech (mrtvých) postav. S nápadem cestování v čase si však ukousl příliš velké sousto. Je sice pěkné vidět, jak vypadal Fetch Rock v době bronzové, v roce 1920 nebo co na něm bude stát za nějakých devadesát let. Do příběhu tak ale vnesl střípky chaosu třeba už jen tím, že důvod ani princip tohoto cestování není za celou hru nijak rozumně vysvětlen.

Boakes se tentokrát překvapivě soustředil mnohem více na příběh než na atmosféru, což je postoj představující pravý opak oproti prvnímu dílu a zároveň obrovská chyba, protože právě pocit permanentního strachu udělal z Dark Fallu ojedinělý titul. Nikdo na světě mi nevymluví, že do noční tmy zahalená zdemolovaná stanice s prohnilým hotelem je rozhodně děsuplnější prostředí než zachovalý maják, v němž se navíc po dobrou polovinu hry pohybujete ZA BÍLÉHO DNE! Zvukové efekty sice odvádějí svoji práci dobře (slyšíte kroky na schodech, vrzání dveří, ďábelský smích, šepot), ale ani ty nezmění fakt, že počet infarktových situací klesl oproti prvnímu dílu sotva na čtvrtinu.

Z toho vyplývá jediné: Dark Fall II jako horor jednoznačně zklamal. Jako „obyčejná" dobrodružná hra ovšem své kvality nesporně má! Obstojný příběh doplňuje série dobře navržených logických hádanek střední obtížnosti zabalených do stylové, i když poněkud jednodušší a bohužel zcela mrtvé „noir" grafiky. A to je pro současné hráče, rozmazlené enginem Doom 3, možná největší překážka. Kvůli statickým obrazovkám (bez možnosti rozhlížení!) a skokovým přesunům mezi lokacemi se Dark Fall II vrací na úroveň her z poloviny devadesátých let, což je svým způsobem neodpustitelné. Na druhou stranu je třeba si uvědomit, že po JEDINÉM člověku nemůžeme chtít zázraky. To, co Boakes dokázal, je stejně jako v případě jeho první hry neuvěřitelné, za což si zaslouží náš velký obdiv a uznání. Ve srovnání s konkurencí se však jeho dílo spíše ztrácí. A to je jediné, co hráče zajímá. **– Petr Ticháček**

level INDEX 6,0

VERDIKT

Boakes sice opět předvedl nadlidský výkon, ale přesto spíše zklamal. Dark Fall II rozhodně není horor jako řemen.

Vše o digitálním zpracování hudby pro začátečníky i pokročilé

novinka

cena: 199 Kč
sms kód: 970
cena pro předplatitele: 179 Kč
sms kód 971

Poslouchejte digitálně

Objednejte si prostřednictvím SMS zprávy

a ušetřete peníze za dobírku!

Ze svého mobilního telefonu **odešlete SMS zprávu** s textem **OBJ** (právnické osoby zasláním slova **OBJF**) na číslo **+420 777 289 007** a obdržíte objednávkový formulář:
OBJ*KODJM**PR**UL**M**PSC**VKLUB**EM*@**
nebo **OBJF*KOD**FIRMA**UL**M**PSC**ICO**DIC**VKLUB**EM*@**
Své údaje vepište místo barevně označeného textu vždy mezi dvě hvězdičky podle **VZORU** a údaje odešlete na stejné telefonní číslo +420 777 289 007.

VZOR pro fyzické osoby (místo hvězdičky můžete použít i čárku):
OBJ*KOD*kodproduktu*JM*Jan*PR*Novak*UL*Vinohradska 52 *M*Praha 6*PSC*160 00*VKLUB*
A(ano) *nebo* N(ne)*EM*jan.novak@vzor.cz

VZOR pro firmy (místo hvězdičky můžete použít i čárku):
OBJF*KOD*kodproduktu*FIRMA*Vogel Burda Communications s.r.o.*UL*Sokolovska 73*M*Praha 8*
PSC*186 21* ICO*45280681*DIC*008 45280681*VKLUB *A(ano) *nebo* N(ne)*EM*abonence@vogel.cz

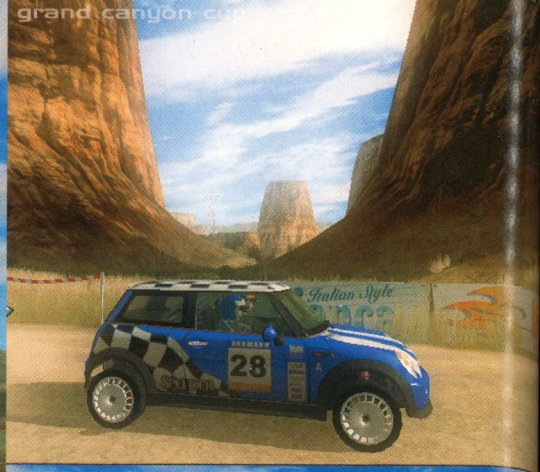
- Kód produktu naleznete u jeho ceny.
- E-mail a info o členství ve V-klubu jsou nepovinné údaje.
- Více kusů a druhů produktů můžete objednat v tomto tvaru: **počet kusůxkód produktu (např. 3x711)**
- Je-li uveden počet kusů, musí obsahovat celé číslo větší než 0. Jednotlivé kódy produktů musí být umístěny za sebou a odděleny hvězdičkami nebo čárkami.

Při dalších objednávkách ze svého telefonu můžete zaslat jen následující informace: OBJ*kodproduktu
Podrobný návod na objednávání prostřednictvím SMS zprávy najdete na adrese **sms.vogel.cz**
K zásilce účtujeme 30 Kč za poštovné a balné. Zásilka je zasílána pouze doporučeně, nejpozději však do 7 dnů po obdržení platby. Pokud vaše objednávka byla přijata, čekejte odpověď na svůj mobilní telefon.

Na Slovensku objednávejte na adrese:
predplatne@press.sk, tel.: +421 672 019 31 – 33,
fax: +421 267 219 10

(Platí jen pro ČR.) Vaše osobní údaje nebudou použity pro další obchodní účely.

WWW.VOGEL.CZ



VÝROBCE > TECHLAND **DISTRIBUTOR** > US ACTION **MINIMUM** > CPU 1,3 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB DX 8 KARTA, 1,3 GB HDD **DOPORUČENO** > CPU 2 GHZ, 512 MB RAM, HIGH END VIDEOKARTA **WEB** > WWW.XPANDRALLY.COM **LOKALIZACE** > KOMPLETNÍ **TYP HRY** > RALLYE

xpand rally

Čas letních pneumatik se naplnil. Těžké olověné mraky zastínily nepřehledné horizonty. První plískanice změnily prašné cesty v nevlídné mokřady a sypký šotolinový povrch pokryla slizká peřina spadaného listí. Opuštěnou servisní zónou kvílí meluzína a roztrhané pásky u diváckých zón smutně zdraví příchod zimní přestávky. Leč nesmutní duše závodnické, dravý orli motorismu, je to přece podzim, kdy z lůna vývojářského bezpočet nových ratolestí vychází...

Tolik mírně poetický úvod. Není divu – při pohledu na západ slunce na americké trati v Xpand Rally se člověk neubrání emocím. Víte, tahle hra je trochu jiná než ostatní rallye, se kterými se poslední dobou doslova roztrhl pytel. Pro polský tým Techland je Xpand Rally závodní premiérou a pro engine 3D akce Chrome koneckonců taky (tím by se mohli inspirovat i jinde – co takhle rallye na enginu Doom 3). Kombinací nezkušenosti, mravenčí práce, kvalitní technologie a originálních nápadů vzniklo něco, co by se dalo nazvat učebnicovým příkladem hry z Východu. Ale k tomu se ještě dostaneme...

Alfou a omegou Xpand Rally je kariéra. Na začátku dostanete pár tisíc euro, koupíte si první auto (jednu ze tří slabých předokolek) a můžete závodit proti ghost carům. Pak už jenom vyhráváte peníze, dokupujete upgrady, opravujete a vyměňujete zničené díly, pořizujete si nová auta a odemykáte další a další závody. Pravda, znalci tuzemských poměrů postrádají populární „vytváření nákladů" na falešné sponzorské smlouvy, ze kterých se polovina peněz pod rukou vrací štědrému dárci, ale přece jenom jde o hru sportovně-závodní a ne ekonomicko-tunelářskou. Bohužel s pohledem do garáže přichází první zklamání. Těšíte se na imprezy, lancery nebo focuse? Nebo aspoň na golfy a punta? Tak na tyhle značky zapomeňte, tady najdete maximálně něco, co vypadá jako golf, ale jmenuje se to RV Wolf. Licence zkrátka přišla zkrátka a nabídka pětatřiceti aut rázem ztrácí na atraktivitě. Podobně jsou na tom bohužel i upgrady. Zapomeňte na licencované díly z NFSU, zapomeňte i na nějaké rozlišitelné díly – musí vám stačit věci typu tuning motoru, chip tuning, profi tlumiče a brzdy nebo lepší výfuk.

Upgrady jsme namontovali, takže honem na trať. Hned první prostředí, pouštní krajina kdesi v Arizoně, dává tušit, že engine Chrome toho zvládne opravdu hodně. Nebyl problém detailně vymodelovat několik čtverečných kilometrů krajiny s různými cestami, kde se dá jet hned několik různých rychlostních zkoušek (nebo spíš separátních minizávodů). Jenže kilometry nejsou všechno – čtyři minuty ostré jízdy jsou fajn, ale grafice a designu tratí jednoduše chybí šťáva. Všechno je sice na svých místech, ale jak s oblibou říká madame Osvaldová, ta játra prostě nemlasknou. Grafika vynikající, atmosféra minimální. S přesunem na polské silničky a pak dál do Afriky nebo na zasněžený sever se prezentace trochu zlepší, ale za současnou špičkou (CMR 2005, RBR) pořád zaostává. Bohužel podobně dopadla fyzika – na papíře skvělé parametry ohledně matematického modelu i poškození, ale v reálu spíš nemastné neslané přešlapování mezi „atraktivní" CMR a „hyperrealistickou" RBR. Navíc ze začátku prakticky nepoznáte rozdíl mezi arkádovým a realistickým modelem – ten se projeví až u rychlejších aut, na která ale většina lidí nedosáhne, protože je předtím Xpand Rally přestane bavit. Škoda, takhle zapadne >

VERDIKT

Řemeslně velmi dobře zvládnutá rallye s mnoha originálními prvky, která ale trpí zoufalým nedostatkem hratelnosti a přehnanými HW nároky. Je to takový svéráz, co se nebude líbit všem...

DEMO DVD LEVEL 118

FILTRUJEME OBRAZ

Abyste se u opakovaných záznamů nenudili, můžete si zapnout pár efektů...

ČERNOBÍLÁ OBRAZOVKA

Stará dobrá padesátá (ve východním bloku šedesátá, sedmdesátá a někde i osmdesátá) léta. Dneska, v době HDTV a plazmových obrazovek, něčemu takovému říkáme „stylové retro".

STARÝ FILM

Kdyby bratři Lumiérové nebydleli vedle nádraží a fandili rallye, mohl začátek kinematografie vypadat klidně takhle. Za pár tisíc let budou cyberarcheologové tvrdit, že takhle vypadaly všechny hry.

ČERSTVÉ ODSTÍNY

Co tím chtěl básník říci? Možná že se čerstvě vrátil z hospody, stáhnul barevnou sytost, vytočil na maximum kontrast a bavil se tím, že všechno vypadá hodně divně. Opravdu hodně divně.

ZÁŘIVÉ BARVY

Nepřipadá vám, že se všechny filtry jmenují jako reklamy na prací prášek nebo na jogurty? Jestli chcete, aby svět kolem vás vypadal pozitivně, zapněte si zářivé barvy a užívejte si optimismu.

JINÁ VOLBA

RICHARD BURNS RALLY : LEVEL | 117 : Hodně realistická, ale skvěle hratelná rallye.

COLIN MCRAE RALLY 2005 : LEVEL | 118 : Ani ne tak realistická, ale skvěle hratelná rallye.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND : LEVEL | 107 : Ani ne tak rallye, ale skvěle hratelný tuning aut.

spousta originálních nápadů (například zranění řidiče) a skoro nikdo nedocení obrovský rozsah hry (nějakých 70 závodů).

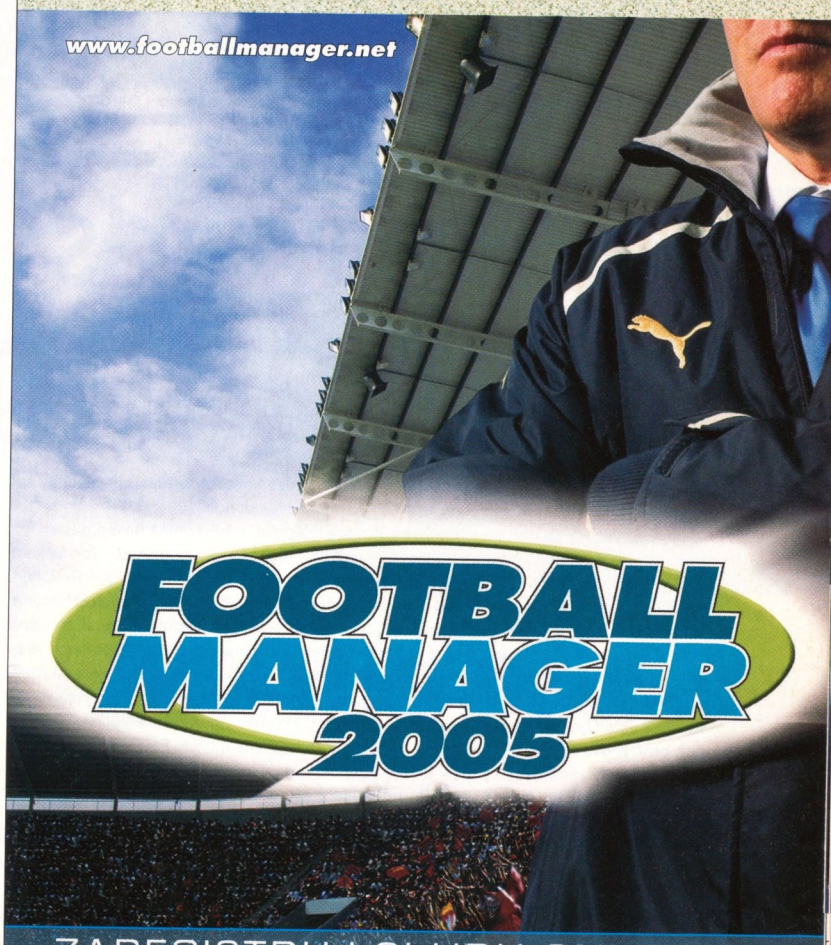
Skvělá (nezaměňovat s atraktivní) grafika si bohužel vybrala svou krvavou daň na železe. Hardwarové nároky Xpand Rally jsou suverénně nejvyšší, jaké kdy rallye hra měla. S minimální konfigurací hra při slušných detailech neskutečně cuká a třeba v Polsku nemáte šanci udržet auto na silnici. Srovnání s CMR 2005 tak dopadá poněkud rozpačitě – Codemasters rozhodně nezvládají tolik polygonů ani efektů (o fyzice předmětů kolem trati nemluvě), ale co je to Xpand Rally platné. Situaci trochu zachraňuje síťový mutiplayer, který funguje jak v ghost car režimu, tak coby rallyecross, kde do sebe auta normálně narážejí.
A pak je tu samozřejmě jedna lahůdka, která se poslední dobou stává v tuzemsku příjemným standardem. Ano, kompletní česká lokalizace včetně dabingu. Pravda, je znát, že se překladatel zajímá o rallye jenom okrajově (hlášky typu „moc dlouhá" spolehlivě zmatou všechny rallye fanatiky), ale není to zas až taková tragédie, spíš naopak...

Zbývá už jenom vysvětlit tu poznámku o „typických hrách z Východu". Ty hry sice mají dobré nápady, pěknou grafiku, rychlý engine a je vidět, že si s nimi někdo dal pořádnou práci, ale když se všechny tyhle věci sestaví dohromady, tak to prostě nefunguje. Hratelnost ani prezentace zkrátka nejsou dost dobré na to, aby dokázaly přitáhnout člověka zvyklého na západní produkci. Proč jsou všechna menu tak sociální? Proč nemají auta licenci? Proč vypadají tratě neskutečně sterilně, bez šťávy? Proč je režim kariéry tak neskutečně zdlouhavý a nelogický? Kde jsou nějaké pořádné upgrady? Herdek, Xpand Rally mohla být hodně dobrá hra, kde byste si v klidu závodili, tunili auta a snažili se vydělat co nejvíc peněz, abyste si koupili novou káru... Jenže ona je to neskutečná nuda! Stačilo málo a mohli bychom tu opěvovat Need For Speed Underground v rallye provedení, ale takhle jenom zamáčkneme slzu nad originálním nadprůměrným běčkem. Zaplaťpánbůh aspoň za dabing a solidní prodejní cenu... – ***Lukáš Codr***

level INDEX 7,0

PLACENÁ INZERCE

NEJLEPŠÍ PŘESTUP VAŠEHO ŽIVOTA!



ZAREGISTRUJ SI HRU ONLINE NA
www.cdprojekt.cz
A VYHRAJ POČÍTAČ A DALŠÍ SKVĚLÉ CENY!

Snili jste někdy o tom, že šéfujete těm nejlepším týmům světa? Nebo byste radši vedli svůj oblíbený klub k postupu? Chcete pomoci svému národnímu mužstvu v cestě za slávou? Football Manager 2005 vám skýtá všechny tyto možnosti. Můžete si vybrat z více než 3 000 týmů ze 140 divizí z více než 40 zemí, včetně VŠECH světových lig. SEGA a Sports Interactive se spojili, aby vám představili nejlepší fotbalový manažer všech dob - Football Manager 2005, který je nejhlubším, nejkomplexnějším a nejrealističtějším pohledem do fotbalového světa. Poprvé v historii navíc v kompletní profesionální české verzi!

NOVINKA!
V PRODEJI OD KONCE LISTOPADU
FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

SPORTS INTERACTIVE www.sigames.com
SEGA®
PUMA puma.com

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE A VÝHRADNÍ DISTRIBUCE V ČESKÉ REPUBLICE A NA SLOVENSKU
CDPROJEKT
KOMPLETNÍ PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT
www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

© Sports Interactive Limited 2004. Published by SEGA Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive. Championship Manager is a registered trademark of the Eidos Group of Companies. © Eidos Interactive Limited 2004. Všechny další ochranné známky, loga náleží jejich právoplatným vlastníkům.

K dostání v sítích prodejen Comfor, DATART, Game Line, Globus, Hypernova, JRC, TESCO. Na Slovensku v sítích prodejen Brloh, JRC a TESCO.

VÝROBCE > CHRIS SAWYER **DISTRIBUTOR** > SEVENM **MINIMUM** > CPU 500, 128 MB RAM **DOPORUČENO** > CPU 800, 256 MB RAM **WEB** > WWW.ATARI.COM/US/GAMES/LOCOMOTION **TYP** > TYCOON **LOKALIZACE** > MANUÁL

DEMO LEVEL 118

chris sawyer's locomotion

VLAK JE ZTRACEN A NEVÍ, KUDY DÁL. TO JE TRPKÁ ODMĚNA ZA POKUS PŘIPOJIT K HLAVNÍMU TAHU ODLEHLÉ MĚSTO..!

MĚSTYS SE NÁM PĚKNĚ ROZROSTL. A KDO ŽE ŘÍKAL, ŽE BY POD OKNY NECHTĚL LETIŠTĚ? TADY JSOU TŘI!

Když jsem tak spílal provedení a ergonomii Transport Giantu, těšil jsem se na jediné: Autor Transport Tycoonu DeLuxe, Chris Sawyer, již brzy vydá svoji vláčkodráhu a všem, všem ukáže! Nu –ukázal. Poté, co jsem hru nainstaloval, mi náramně připomínala RollerCoaster Tycoon –ale což, proč znovu nevyužít izometrický systém, který je již hotový? Pak jsem začal tvořit první spojnici... a zmohl jsem se pouze na výkřik: „NE, BOŽE, NE! NE, JEN TO NE!!!!“ Proč onen exaltovaný záchvat nepravé religiozity? Objevil jsem něco hrozného, gigapřísného, prostě úplně úděsného, mnohem hnusnějšího než mrtvolné přišery z Doomu 3, něco, co mě dohnalo téměř do mdlob.

Sawyer nerecykloval pouze koncept terénu, ale všechny spojnice se staví editorem z RollerCoaster Tycoonu!

(Pauza pro to, aby lidé, kteří znají editor z RollerCoaster Tycoonu, mohli být rodinnými příslušníky přivedeni z mdlob způsobených úlekem znovu k vědomí.)

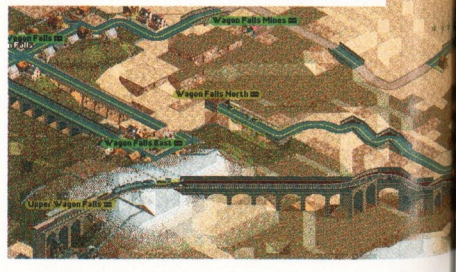
Pro méně informované: editor pro navrhování drah z RollerCoaster Tycoonu je určen pro modelování propletených trojrozměrných struktur a nijak nevyniká přehledností. Je tak složitý, že jsem nesmírně ocenil, že v druhém dílu hry je možné modelovat dráhy v separátním editoru a do hry si je pak naimportovat. Kromě složitosti ovšem dále exceluje totálním uživatelským nepohodlím, trať je spojitá, má začátek a konec a sestavuje se trochu jako ve starodávném programovacím jazyce Karel: z panelu „možných následujících dílků“ si vyberete jeden, stisknete Postavit –a máte dílek. Pak si vyberete další a další a dílek po dílku proplétáte RollerVánočku tak, aby se dráha uzavřela. Leč tuto složitost jste v RollerCoasteru nemuseli používat, cesty se stavěly normálně a do hry jste v klidu mohli dát nějakou dráhu již sestavenou. Nemuseli jste na editor ani sáhnout. I já jsem používal atrakce předem připravené, protože mi připadalo, že editor je „pouze pro experty“. Proto byl RollerCoaster hodnocen vysoko.

KDYBY SAWYER **MÍSTO RECYKLACE** 80 % KOMPONENT Z ROLLERCOASTER TYCOONU UDĚLAL **NOVÝ, VHODNÝ EDITOR** PRO CESTY, KDYBY **VYŘEŠIL IQ TYQE** VLAKŮ A TROCHU **VYLEPŠIL ROZHRANÍ** Z ROKU 1994, **MOHLA TO BÝT** SUPER HRA. **NENÍ.**

Ale zde je KAŽDÁ trať nebo silnice sestavena tímto editorem a nelze se mu vyhnout! Je to úplná a absolutní hrůza. U dopravní hry nepotřebujete editor, který vám dovolí naeditovat smyčku na botě, ale editor, který dovolí snadno vytvářet dlouhé, téměř rovné spoje! Je mi záhadou, co Sawyera k tomuto kroku vedlo, a mám na to tři hypotézy:

1) Někdo mu unesl rodinu a hrozil, že pokud neudělá do roka dopravní hru s využitím maxima prvků z RollerCoasterů, uřeže jim hlavy. (Teorie inspirace z televizních novin.)
2) Probudil se s horší kocovinou, než jsem měl po Level party, a přišlo mu to jako docela dobrý nápad. (Teorie škodlivosti alkoholu.)
3) Vsadil se s autory Transport Gianta, kdo udělá horší uživatelské rozhraní. (Konspirační teorie.)

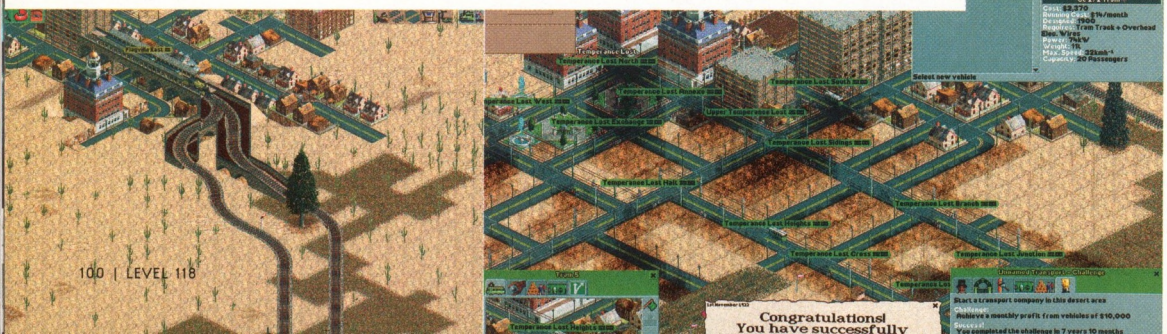
Nuže, pokud platí teorie ad 3), nepochybně vyhrál. Nápad využít editor, který není extra dobrý ani na tvorbu krátkých tratí, na editování celé infrastruktury, je prostě šílený. Podobá se to nápadu společnosti na výrobu výtahů, která se rozhodne udělat vlak tak, že položí výtah na bok a šachtu udělá v meziměstských rozměrech. Tento editor nedovoluje například upgrade horší silnice za lepší (!), bourat se musí „od konce k začátku“ a nelze prostě ukázat na políčko buldozerem (šílené!), right-click se tu používá na všechno možné, počínaje „select and edit track“ a konče okamžitou demolicí budov... Nemůžete kliknout na výchozí bod dráhy a natáhnout ji přes celou pouť, pořád klikáte do panelu nástrojů jako idioti. Otřesné. Otřesné. Příšerné. Nevím, co se tenhle rok děje, v minulém čísle jen koukám, že Gary Grisby, autor jednoduchého a super efektivního rozhraní Steel Panthers, je podepsaný pod hrou, která se nedá hrát, zde Sawyer, který měl v TTDL možná ne perfektní, ale přesto velmi dobré rozhraní, přijde s TÍMHLE. Ugh.



Mnoho nových inovací tu není, vše vypadá náramně jako u Transport Tycoonu DeLuxe. I vláčky jsou stejně hloupé jako bývaly, přidáte do železničního systému novou větev a jenom žasnete, co to provádějí, kudy jezdí a jak cesty nalézti nemohou. Ano, můžete editovat jednosměrné trasy, ale nakonec zjistíte, že je zase efektivnější udělat spíš extra trať pro každý vlak. Propána... zatímco jiné hry přišly s konceptem „přepravních tras“, kde nadefinujete linku, můžete jí dát přesné waypointy a můžete jí přidělovat či ubírat vozidla, zde vše musíte pro každý vůz vyťukávat extra a doufat, že mašinka dobloudí do cíle po výletě s konečnou délkou. S postupem času, jak jsem se POKOUŠEL tuhle věc hrát, jsem propadal zoufalství a oblíbil si pouze aerolinie, kde stačí zadat bod výchozí a konečný. Vše >

VERDIKT

Divné léto, divné počasí, divné hry! I herní legendy pouští do světa tituly se zcela pitoreskním ovládacím rozhraním, které nemá na mnohem, mnohem starší herní tituly! Locomotion mohla být výborná hra, ale její předchůdce je prostě lepší. Smutné konstatování.



NEBÝT MOŽNOSTI ZPRŮHLEDNIT MRAKODRAPY, ANI BYSTE NEVĚDĚLI, KDY TRAMVAJE JEZDÍ.

ZMĚNA OBYČEJNÉ CESTY NA ASFALTOVOU JE PRACNÁ A NÁKLADNÁ. JE LEPŠÍ POČKAT, AŽ SE MĚSTO ZVĚTŠÍ A PŘEDĚLAJÍ SI TO SAMI.

ostatní je zde rájem komplikovanosti a i věci, které lze částečně ocenit (že se například při cestě složitým terénem staví mosty automaticky), se mohou zvrhnout, neboť mosty jsou převelice drahé. Stavět cesty přes geograficky členitý terén je hrozné, i když máte poměrně dobrou prostorovou představivost, musíte stále otáčet mapou, abyste pochopili prostorové vztahy... ach ne. Ano, jsou určitá místa, kde se nové rysy vyplácí (například „ostré hrany kopců"), jinde jsou zcela negativní (různá zakřivení zatáček trati někde dovolí stavět semafory, někde ne, a pokud nestavíte tratě rozmachle, můžete zjistit, že vlak je delší než osemaforovatelný úsek, což je zlé).

Samotný herní koncept není špatný, ano, je výborný –ale už tu byl, dokonce v lepším provedení. Několik inovací, jako o něco detailněji editovatelný terén anebo tramvaje, ovšem nijak nekompenzuje hororový editor tratí, který je totálně nevhodný pro dopravní hru. Slyšel jsem hlasy, že „pracnost nahrazuje přesností" –nu ano, někoho to může bavit, koneckonců i fasádu domu můžete čistit zubním kartáčkem a možná to bude v některých případech výhodnější. Jenomže než takový dům kartáčkem vyčistíte, trvá to týdny –a tady taky trvá strašně, strašně dlouho, než vytvoříte dopravní systém, a jeho úpravy anebo změny jsou úplně děsivé. Samotné provedení hry s editorem, s úkoly rozčleněnými podle obtížnosti apod. je velmi dobré, překvapivě tu ale chybí některé věci z původního TTDL – například graf tarifů za přepravu zboží. Vláčkové hry jsou super, miluju je a miluje je i mnoho jiných lidí. Index očekávání jsem měl u této hry velký, ale definitivně ne tak velký, abych překousl Nejhorší Editor Cest, Který Byl Kdy Do Dopravní Hry Vložen, a dal Locomotion 94 % (ano, i takové hodnocení jsem viděl).

Když jsem si prohlížel mapy jednotlivých scénářů, chvílemi jsem si říkal: „Bože, to je nádhera, to je zajímavý problém..." A pak přišla bolest, do mysli se mi vkradla myšlenka, jak hrůzně pracné bude TADY VŠUDE vést cesty, ...a pak přišla nevolnost a odpor. Ano, v takto hornaté krajině to bude příšerné. A další scénář –a další –všude to bylo stejné. Ach, jak skvělá mohla být tahle hra, kdyby měla NORMÁLNÍ editor! Naprosto odmítám argumentaci fanatiků, že je „otázkou zvyku, jaký editor vám vyhovuje". Jistě, existují lidé, kteří se mohou pokoušet jíst polévku nožem a vidličkou, mohou dokonce říkat, že to je otázka zvyku a někdy je to i výhodnější, ale to nic nemění na tom, že to je šílené a měli by se léčit. Místo složitého editoru měla být opravena inteligence vlaků a ideálně vytvořen systém zcela nový, založený na linkách!!!

Autor, který chce vytvořit super hru, jež bude super hodnocena, by měl věnovat trochu pozornosti nástrojům, které hráčům dá, a nejen recyklovat už existující editor. Takový produkt sestavený z komponent, které jsou z 80 % recyklované, nemůže být kvalitní. A NENÍ.

– Michal „LocomocolocotedWolf" Rybka

level INDEX 6,0

JINÁ VOLBA

TRANSPORT TYCOON DELUXE : LEVEL | 1.95 : Ehm. Eh. Uhm. No... mno. STÁLE nejlepší transportní hra... no.

TRANSPORT GIANT : LEVEL | 117 : Důkaz, že vše, co se dá udělat jednoduše, se dá udělat i složitě!

SIMUTRANS : × : Hra linuxově-windowsoidní, s primitivní grafikou, neobvyklým ovládáním a chybějícím manuálem, ale je to freeware a obsahuje opravdu revoluční a dobré nápady.

PLACENÁ INZERCE

RICHARD BURNS RALLY™

WWW.RICHARDBURNSRALLY.COM

SCi GAMES

Přijďte si do Hypernovy vyjezdit skvělé ceny!

Užijte si skvělou zábavu s hrou Richard Burns Rally CZ na rally trenažéru s anatomicky tvarovanou sedačkou a vyjeďte si báječné ceny! Od 17. září, každý týden v pátek a sobotu vždy v jiném městě, se budete moct v unikátním závodním módu poměřit se samotným mistrem světa z roku 2001 - Richardem Burnsem. Tři nejlepší z každé eRZety postupují do celonárodního finále v Praze v herně BattleZone. Vyjezdit si můžete nadupaný počítač BRAVE s procesorem Intel Pentium 4 s technologií HT, skvělý volant a další ceny od společnosti Logitech a samozřejmě také různé originálky od CD Projektu. Více informací najdete na www.cdprojekt.cz, www.e-sports.cz a www.bonusweb.cz.

Plán eRZet:

17.-18. září	Hypernova Olomouc
24.-25. září	Hypernova Plzeň-Černice
1.-2. říjen	Hypernova Hradec Králové
8.-9. říjen	Hypernova Brno-Modřice
15.-16. říjen	Hypernova Liberec
22.-23. říjen	Hypernova Průhonice
29.-30. října	finále Praha - herna BattleZone

intel inside pentium 4 | hypernova | Logitech | CDPROJEKT | LEVEL | BonusWeb | e-Sports ELECTRONIC SPORTS MAGAZINE

partneři projektu

© 2004 SCi Games Ltd. Všechna práva vyhrazena. "Richard Burns" je chráněná známka Richarda Burnse. Jména, hlasy a fotografie Richarda Burnse a Roberta Reida jsou použité v licenci IP Promotions Limited.

Všechny názvy, loga a charakteristické grafické motivy jsou chráněné známky a patří svým právoplatným majitelům. Všechny ostatní známky náleží svým vlastníkům.Všechna práva vyhrazena.

tiger woods pga tour 2005

VÝROBCE > EA SPORTS **DISTRIBUTOR** > ELECTRONIC ARTS **MINIMUM** > CPU 500 MHz, 128 MB RAM **DOPORUČENO** CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM **TYP HRY** > SPORT
WEB > WWW.TIGERWOODS2005.COM **LOKALIZACE** > MANUÁL

DECENTNÍ GENTLEMAN PŘEMÝŠLÍ, KOHO BY ZMUČIL ZA TENHLE PŘÍŠERNĚ NEPOVEDENÝ ODPAL.

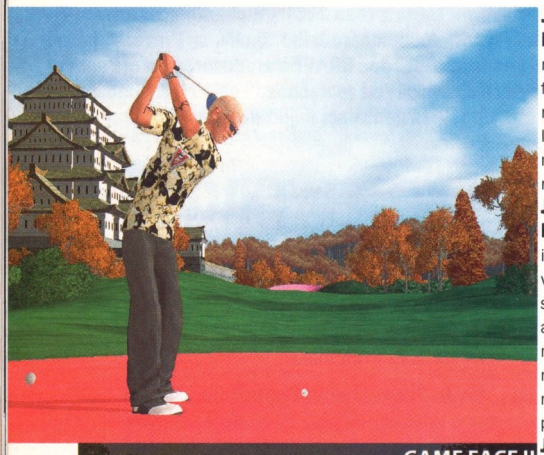
level INDEX 8,1

Tiger Woods už nějakou dobu nevyhrál žádný větší turnaj, a před několika týdny dokonce přišel o pozici světové jedničky, kterou držel tak dlouho. Smlouva s EA Sports podepsaná v roce 1998 ale trvá i nadále. Tiger Woods navíc ve hře hraje ještě větší roli než dříve. Takže pojďme na hřiště.

JAMKA ČÍSLO 1, PAR 4, 512 METRŮ. RATING 1 První věcí, se kterou se ve hře potkáte, je dost pravděpodobně tvorba vlastního golfisty GameFace II. Vypadá to, že si lidé pracující na golfu vypůjčili hodně od Sims, protože takové možnosti při upravování vzhledu postavy jinde prostě neuvidíte. Nastavit můžete cokoliv od tvaru uší nebo čelisti až po rovnátka a jizvy. Vybrat si samozřejmě můžete vybrat i řadu značek holí a doplňků, na mé oblíbené Wilson Deep Red ale EA licenci nemá. Škoda. Nicméně, autoři hry zahráli pěkného eagla.

JAMKA ČÍSLO 2, PAR 3, 148 METRŮ. RATING 2,5 Než se pustíte do hry, není špatné se nejprve něco naučit. TW 2005 nabízí dvě možnosti: zkušební hru na vybrané jamce s možností nekonečného opakování vybraného úderu a potom skutečné lekce, které za poplatek naučí golfistu novou ránu. Další možností, jak zlepšit jeho schopnosti, je zaplacení poplatku za trénink, tato možnost je v nabídce GameFace II. Chybí ale driving range. Takový ušmudlaný par.

VÝZVOU JE NOVÁ FUNKCE LEGENDS TOUR, VE KTERÉ MUSÍTE PORAZIT V ZÁPASECH NA JAMKY NEJVĚTŠÍ LEGENDY GOLFU, JAKÝMI JSOU ARNOLD PALMER NEBO JACK NICKLAUS.



JAMKA ČÍSLO 3, PAR 4, 358 METRŮ. RATING 1 Výzva. Zaklínadlo manažerů i sportovců. Výzev si na hráče v EA Sports připravili opět několik, hlavní výzvou je nová funkce Legends Tour, ve které musíte porazit v zápasech na jamky největší legendy golfu, jakými jsou Arnold Palmer nebo Jack Nicklaus. Za vítězství v těchto kláních získáváte body, kterými lze odemknout novou funkci TigerProofing. Druhou formou výzev jsou připravené scénáře soustředící se na vybrané fáze. Birdie jak vyšité.

JAMKA ČÍSLO 4, PAR 5, 546 METRŮ. RATING 1,5 Turnaje a režim kariéry je základem hry, a to i přes všechny ostatní možnosti. Samostatné kolečko golfu na vybraném hřišti je nuda ve srovnání se skutečnými zápasy s různě silnými protivníky. V režimu kariéry se nejprve musíte protlouci amatérskými turnaji a po dobrém umístění na mistrovství amatérů můžete získat PGA Tour kartu opravňující vás ke startu na nejslavnější golfové tour světa. Podle vašich výkonů budete dostávat nabídky od sponzorů a podíly na cenách. V celku ale nic nového, povinně splněný par.

JAMKA ČÍSLO 5, PAR 3, 154 METRŮ. RATING 3 V jiných hrách je online soupeření to nejlepší, co vás může potkat. V případě her od EA to ale tak úplně neplatí. Pokud chcete hrát přes internet, budete muset platit měsíční poplatek. Naštěstí je tu ještě možnost hry přes lokální síť a hlavně multiplayer na jednom počítači, což je stejně nejlepší zábava. Jak uznáte sami, zahrát na tříparu bogie, to je ostuda!

JAMKA ČÍSLO 6, PAR 4, 485 METRŮ. RATING 1 Golf bez krásných hřišť s upravenou travou a dobře zásobeným barem v klubovně by byl jen ohavným cvičením. V TW 2005 to nehrozí. Ve hře je hned čtrnáct krásných golfových areálů. Většina z nich je nových, klasicky zůstává nejstarší golfové hřiště v St. Andrews a oblíbený Pebble Beach. Nová hřiště zahrnují místa konání velkých turnajů včetně skotského Ailsa Course nebo The Links v Country Clubu Fancourt v jižní Africe.

Díky funkci Dream Course si můžete sestavit hřiště z jakýchkoliv jamek, TigerProofing vám potom umožní upravit náročnost stávajících hřišť. Samostatně přístupný je potom i kvalitní komplexní editor nových hřišť. Není co vytknout, birdie.

JAMKA ČÍSLO 7, PAR 3, 147 METRŮ. RATING 3 Určitě už na tuto jamku čekáte. V ní se totiž namísto s úzkou fervejí a malým greenem popereme s grafickým ztvárněním hry. Velkou jedničku si zaslouží již zmíněný systém GameFace II, grafika hráčů a hlavně jejich pohyby jsou naprosto perfektní. Přibyla spousta pěkných animací, oslav povedených úderů i výrazů zoufalství nad špatnými ranami.

Horší to ale je se samotným hřištěm a zejména jeho okolím. Tady grafika pokulhává, nejspíše aby zbyl výkon na vykreslení samotných postav. Nejvíce je tento problém znatelný při hře ve vysokém rozlišení.

JAMKA ČÍSLO 8, PAR 4, 485 METRŮ. RATING 1 Blížíme se k finále, osmá jamka prověří skutečné znalosti golfu. Prvek reality nepatřil u golfových her EA Sports k těm nejsilnějším. Od původní arkády se ale přece jen TW propracoval k trochu odpovědnějšímu přístupu, který se projevuje zejména při režimu kariéry. Odpal pohybem myší má se skutečnými ranami na golfu překvapivě hodně společného. Povedené birdie.

JAMKA ČÍSLO 9, PAR 3, 485 METRŮ. RATING 2 Jsme ve finále, které má rozhodnout, jestli je Tiger Woods PGA Tour 2005 dobrá hra. Je. Je to dobrá hra pro všechny, které golf zajímá. Její největší devizou je se vší upřímnosti fakt, že Microsoft nevydá konkurenční Links pro PC. Links jsou reálnější, ve srovnání odpovídajících ročníků měly i lepší grafiku. Nyní je ale král jen jeden. V golfu je to nově Vijay Singh, mezi počítačovými golfy potom TW 2005. – ***Otakar Schön***

VERDIKT

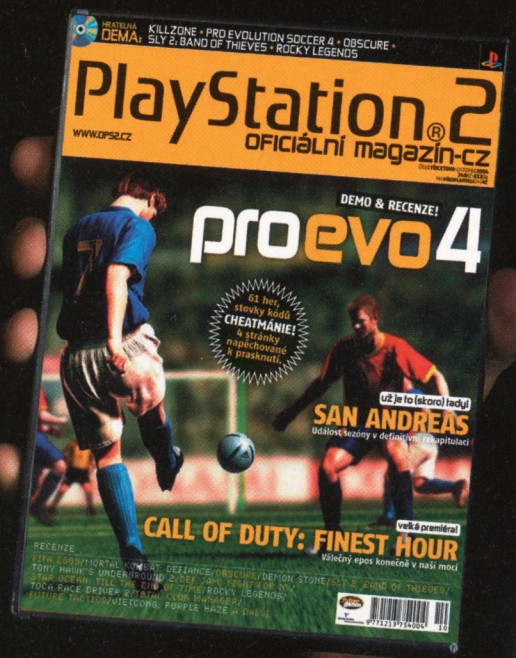
Nic lepšího tenhle rok není. Jestli ale máte starší verzi nebo ještě lépe poslední Links pro PC, pak nemáte až tolik důvodů ke změně.

2 v 1: OFICIÁLNÍ ČASOPIS a HRATELNÁ DEMA NA DVD

PlayStation®2
OFICIÁLNÍ magazín-cz

PLAYSTATION 2 ZLEVŇUJE A PROTO
ZLEVŇUJE I PLAYSTATION 2 MAGAZÍN!
OPS2 OD PŘÍŠTÍHO ČÍSLA
O 51 KORUN
LEVNĚJŠÍ!

OPS2
č. 32/04
V PRODEJI OD
12. 10. 2004



RADIKÁLNĚ ZLEVNĚNO

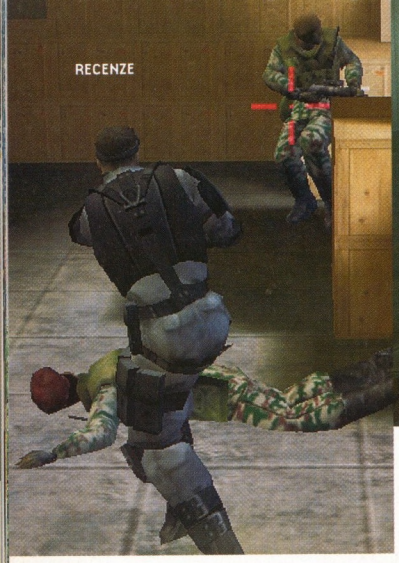
nová skvělá cena

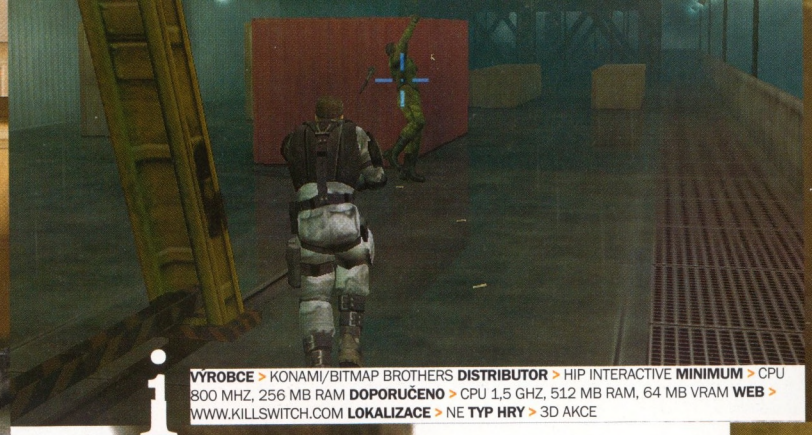
248 Kč

~~299 Kč~~

WWW.OPS2.CZ

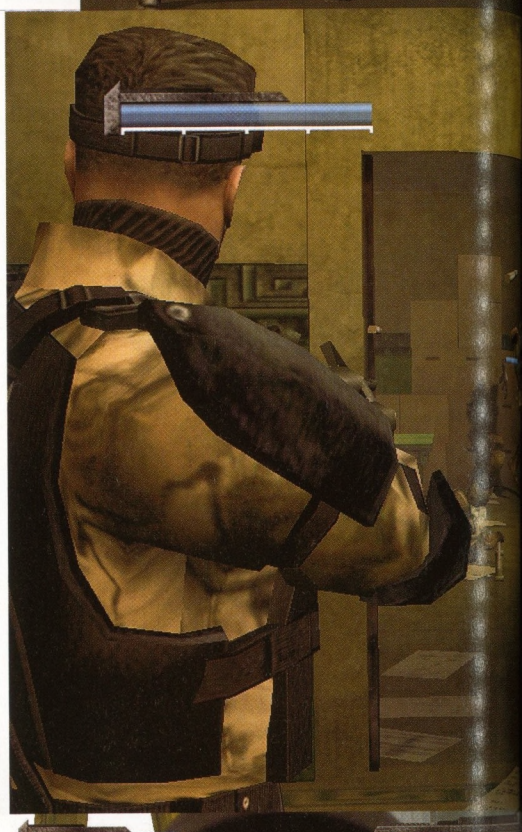
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS s. r. o., NA FLORENCI 19, 110 00 PRAHA 1, tel.: +420 225 018 944, fax: +420 225 018 900





VÝROBCE > KONAMI/BITMAP BROTHERS **DISTRIBUTOR** > HIP INTERACTIVE **MINIMUM** > CPU 800 MHZ, 256 MB RAM **DOPORUČENO** > CPU 1,5 GHZ, 512 MB RAM, 64 MB VRAM **WEB** > WWW.KILLSWITCH.COM **LOKALIZACE** > NE **TYP HRY** > 3D AKCE

DEMO LEVEL 112

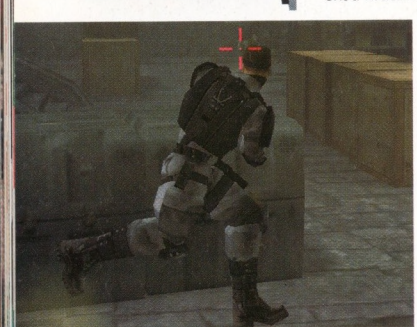


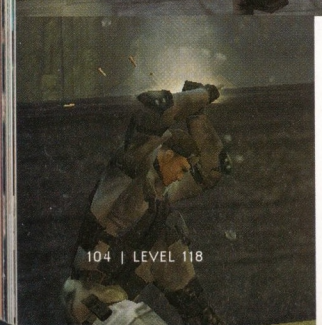
kill.switch

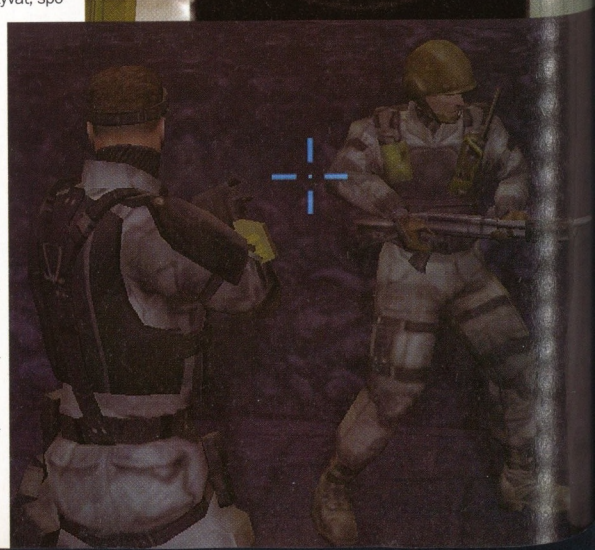
No jo. Ono se to řekne, „uděláme ňákou pořádnou akční gamesu na všechny platformy a vyděláme majlant". Ono se to ale musí dělat pořádně a hlavně se to musí umět, aby výsledek stál alespoň za pozornost. Nápad udělat hru pro konzoli a poté ji jednoduše převést pomocí nástroje RenderWare na jiné platformy je geniálně jednoduchý, ale jak lze vytušit, výsledek nemusí dopadnout úplně nejlépe. Výsledný polotovar může disponovat neduhy, jako jsou malá rozlišení, nekvalitní textury s mizernými paletami barev, jednoduchým až primitivním ovládáním, dětskou hratelností a pro rozmazlené PCčkáře ohyzdnými menu. Příznaky této nemoci vykazuje i náš pacient, kill.switch.

Že něco není úplně v pořádku, naznačuje již menu s možností navolení pouhých tří rozlišení, z nichž největší je 1024×768; minimum použitelných kláves k ovládání paňduláka a ve zvukové nabídce pro jistotu nemožnost navolit vůbec něco. A když se někdo odváží jít dále a snad i hru spustí, nečeká ho nic lepšího. Prakticky bez jakéhokoliv vysvětlení, naznačení nějakého příběhu či důvodu, proč se ocitáme na Středním východě, je hráč vržen do akce mezi ohořelé vraky aut a Araby, které svrbí prst na spoušti. Příběh samotný přitom není zas tak špatný, bohužel ale úvodní mise v arabském pouštním světě je snad tou nejslabší, takže většina hráčů asi po této zkušenosti nejspíše zahodí krabici do rohu pokoje na hromadu hnijících fuseklí. Děj se točí kolem terorismu a hrozby globální války a zabité snoubenky hlavního hrdiny. Osoba, za kterou hrajete, není voják na obrazovce, ale tajemný muž v pozadí, napojený na něj jakousi neurální linkou a zneužívající ho ke svým nekalým účelům. Celý příběh je ale ještě barvitější a patří jednoznačně k málu kladných faktorů hry – naneštěstí je ale podáván ve značně kusé podobě krátkých animací na začátku a konci mise a prokládán nesrozumitelnými hlasy ze záhrobí. To má za následek nepříjemnou pachuť během hraní, že ani nevíte, proč to všechno hrajete.

V roli bezejmenného vojáka, zřejmě z amerického námořnictva, jste vrženi do bojů po celém světě, navštívíte vedle zmiňovaného Středního východu také Severní Koreu, loď v Kaspickém moři, blíže nespecifikované ruiny zašlé civilizace a vojenskou základnu – nic víc, nic míň, celé to zabere maximálně dvě odpoledne k dohrání, což je výsledek více než bídný. Náplň jednotlivých misí, jestli to tak lze vůbec nazývat, spočívá v nudném procházení vytyčenou trasou po levelu a bezduchém střílení do všeho, co vás napadne, neboť zde platí jednoduché pravidlo, že co se hýbe, je nepřítel, a tudíž je nutné to zastřelit. Nenajdeme tu žádnou interakci s jinými postavami, pořád jen další a další hordy nepřátel valících se na našeho vojáčka. Veškerá akce se tak smrskává na pouhé lineární probíhání úrovní, tu a tam se zmáčkne nějaký ten knoflík, sebere poblíž ležící mrtvolce neviditelná karta k zavřeným dveřím, za kterými čeká opět jen tupé stádo se samopaly. A aby to nebylo tak pekelně „těžké", tak vám cestu vytyčují ještě podivné modře zářící válce a v každé druhé místnosti se pro jistotu ještě „náhodou" válí lékárnička. Arzenál zbraní také neoplý-







VERDIKT

Jestli jste nezaměstnaný či chodíte za školu tak vás to možná zabaví, pro ostatní se jedná o jasnou ztrátu času.

JINÁ VOLBA

PAINKILLER > LEVEL | 113 > Krásný příklad toho, že i bezduchá střílečka může být zábavná, navíc v líbivém kabátku.

SC: PANDORA TOMORROW > LEVEL | 112 > Mimořádně povedené pokračování špionážního thrilleru z minulého roku.

ARMÁDA ČR > Pokud chcete vyrazit na Blízký východ, máte ještě jednu možnost...

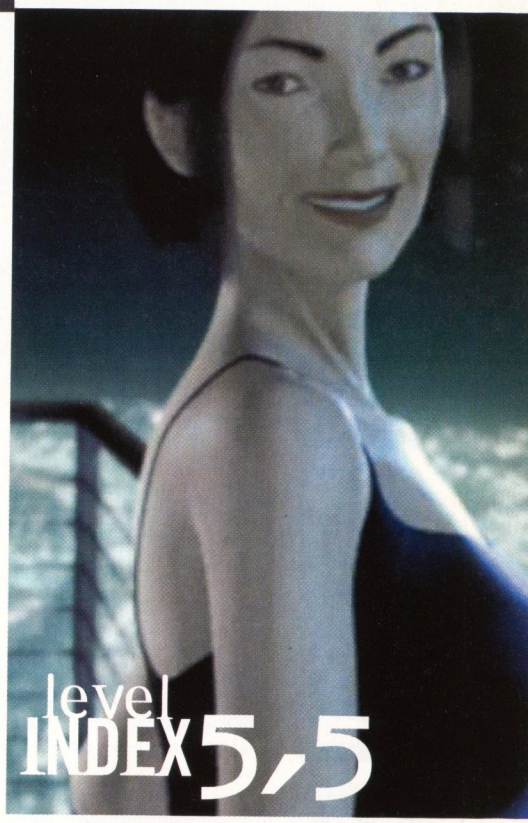
> vá hojností, všehovšudy tu najdeme pouhé čtyři samopaly (MP5, AKU, AK47, M4) a jeden kulomet plus tři granáty, navíc všechny zbraně se chovají až podezřele podobně, takže je vlastně jedno, čím zrovna ty druhé kropíte.

Umělá inteligence nepřátel hraničí skoro až s drzostí, že se nám vývojáři z Namca snaží vůbec něco takového předložit. Ano, je sice pravda, že se dokáží krýt za překážkami a vykukujíc zpoza nich po vás střílet v dávkách, občas se vybičují i k hození nějakého toho granátu. Reakce ale mají pomalejší nežli Matka Tereza, a často tak schytají headshot ještě dříve, než si vás vůbec všimnou. Pokud ale preferujete zaječí taktiku, tzn. pobíhání po místnosti jako splašený, můžete docílit i vzájemných srážek a efektních teamkillů. Všichni také trpí silnou přeskriptovaností, takže se stanete svědky i takových situací, kdy nepřítel tvrdohlavě vykonává akci, kterou mu skript zadal již před drahnou dobou, a absolutně nereaguje na váš pohyb, takže ho v klidu obejdete a uštědříte mu jednu z milosti do týla. Tyto nedostatky v AI jsou pak vyvažovány nadměrným počtem dutohlavců, takže se prakticky neustále budete krýt za nejrůznějšími zdmi, stoly, sudy a jinými překážkami. Systém krytí je asi největším kladem hry, i když má také svá úskalí. Zpoza překážky je možno střílet naslepo, ale prakticky s nulovým účinkem, maximálně tak toho druhého zraníte a on odkulhá. Nebo lze také vystrčit hlavu a střílet s mířením, ovšem to je logicky už o něco riskantnější. Párkrát se mi ale také stalo, že si můj svěřenec myslel, jak je za stěnou, a dělal, že je k ní přitisknutý, celé to ale připomínalo francouzskou pantomimu, jelikož za ním byl akorát vzduch, a za pár vteřin měl provrtaná záda. Opravdu nevím, co si o něm myslet, když ani neumí skákat a slabou náhražkou jsou jen jakési parakotouly...

Mluvil jsem o kladech a zatím zmiňuji jen samá negativa, že? Nuže, za další klad by se dala považovat relativní hardwarová nenáročnost, ale ta je spíše dána neandrtálským technickým zpracováním a nikoli umem autorů. Hlavní postava je vyvedena ještě celkem obstojně s detailními texturami a dobře propracovanými pohyby, i když např. při mluvení nepohybuje ústy, ostatní je však k uzoufání podprůměrné. Zbytek prostředí je potažen texturami s nízkým rozlišením a mizernými barvami, vše je hranaté a primitivně renderované, veškeré místnosti vyvedeny do pravého úhlu a bez jakýchkoliv detailů. Často se navíc jednotlivé objekty prolínají a zasekávají do sebe navzájem, dokonce můžete narazit i na vojáky zaseknuté do zdi a třesoucí se, jako by trpěli Parkinsonovou chorobou... Hudební doprovod není vůbec špatný, ba naopak, velmi dobře podbarvuje akci odehrávající se na monitoru, leč zvukové efekty jsou katastrofální – nejenže zní hrozně plechově a nerealisticky, ale často se zasekávají a mnohokrát neslyšíte zvuky žádné nebo silně tlumené, i když se ozývají z míst těsně u vašeho hrdiny.

JEDNOTLIVÉ **OBJEKTY SE PROLÍNAJÍ** A DOKONCE MŮŽETE **NARAZIT I NA VOJÁKY** ZASEKNUTÉ DO ZDI TŘESOUCÍ SE JAKO BY TRPĚLI **PARKINSONOVOU CHOROBOU.**

Co říci závěrem. kill.switch je prostě typickým nešťastným pokusem konverze konzolové hry na domácí počítače a jako mnoho jiných se proměnil v průměrný produkt odsouzený k zatracení ve zlevněných edicích. Odpočívej v pokoji... – *Petr Hlásný*



PLACENÁ INZERCE

TIËSTO

13/11/2004/PRAHA
T-Mobile arena

anarchy online alien invasion

V červnu oslavila Anarchy Online tříleté výročí – tři roky, které byly vším, jen ne bezproblémovým obdobím. Hra se několikrát ztratila v záplavě nových online titulů, vedení norské společnosti Funcom mělo personální problémy a datadisky Notum Wars a Shadowlands se nesetkaly s jednoznačně nadšeným přijetím. Shadowlands přidal do hry téměř fantasy prvky, což ve hře orientované na vědeckou fantastiku působí kontraproduktivně. Alien Invasion pochybení napravuje. A co víc, přináší do hry neortodoxní mix nových herních systémů. Expanze existujících online her totiž znamenají především nové krajiny, rasy a zbraně, ale ne vždy je zásadně vylepšená samotná hratelnost. Alien Invasion udělala všem čáru přes rozpočet: je tak silnou expanzí, že pravděpodobně jen samotná její existence přitáhne nové hráče.

Na planetu Rubi-Ka zaútočili klasičtí vetřelci: pavoukovití, hnusní, velcí, slizcí a agresivní. Už v prvních hodinách hraní je cítit ve vzduchu válečný chaos: po obloze putují ohromné lodě jako ze Dne nezávislosti, na místech přistání hlídkují vojenské útvary a všude pobíhají emzácké podivnosti. Hráč je skrze mise vtažen do problému rychlostí laserového paprsku, a než se naděje, už stojí vedle na smrt vyčerpaných NPC vojáků a střílí po potvorách ze své vlastní směšné pistolky. Zahákování novou situací předbíhá samotnou hru, která se nezměnila, a stále platí, že skutečně komplexní herní zážitek přijde minimálně až po měsíčním vyvíjení postavy, během kterého se Alien Invasion nikterak výrazně neprojevuje.

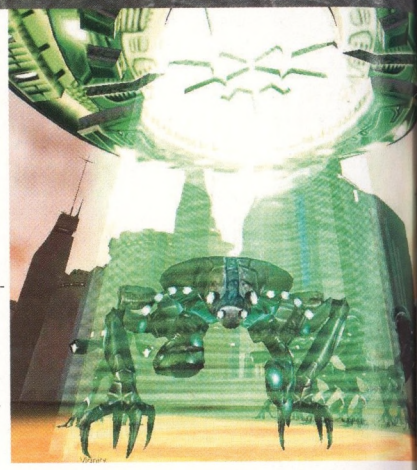
Pro pokročilé hráče je Alien Invasion dvousečným mečem. Na jednu stranu požehnáním, na druhou prokletím. Konečně mají možnost stavět hráčská města, která oplývají nádhernou architekturou a praktickými budovami, ale ta samá města jsou cílem útoků mimozemšťanů. Hráči si sice mohou zvolit, kdy vypnou městský obranný štít (pakliže ho mají), a umožní tak nepřátelům útok, přesto ale musí žít v soustavném stresu z nenadálého útoku (když ho nemají). V oblasti umělé inteligence šli návrháři daleko. Podle počtu hráčů v místě útoku se přizpůsobí počet a náročnost nepřátel, tudíž je každý výsadek jiný. Pakliže hráči porazí všechny malé emzáky, přijde velký boss a další fáze nastane po jeho zabití: výsadková loď je otevřena k vyrabování. Stejně jako řada jiných misí v Anarchy Online jsou interiéry vesmírných lodí náhodně generovány. Tím se zabraňuje například tomu, aby si hráči namemorovali bezpečnou cestu hrou až k finální potvoře, jako je tomu v obdobném případě ve Star Wars Galaxies.

K velkému zármutku natěšených hráčů byly – s prohlášením „pracujeme na nich" – vyřazeny soukromé obchody. Oproti tomu města se dají zakládat s nebývalou mírou praktičnosti. Už to není jen pár domků pojmenovaných City of the Damned, ale každý důležitý domek přidává malou výhodu členům frakce vlastnící město. Na každý zakoupený pozemek se vejde jen určitý počet budov – čím větší pozemek, tím dražší. Architektura domů je neuvěřitelně chytlavá a nápaditá. Ve Star Wars Galaxies vypadají domy jako betonové psí boudy, ale v Anarchy Online mají věžičky, terasy, spirálové zakončení a stoupají do nebe jako japonská mrakodrapová hnízda.

Menšími změnami prošel XML interface, nyní zjednodušený a plně „skinovatelný" (první skiny se již dají stáhnout). Anarchy Online byla pro nováčky vždy chronicky náročnou hrou, kterou lidé vzdávali jen kvůli tomu, že ji nepochopili. Kroky učiněné v Alien Invasion náročnost zmírňují. Přesto se z pohledu nováčků musí Alien Invasion trochu stydět: emzáci a města jsou doménou pokročilých hráčů. Samotné odrážení invazí je úzce spjato s městy a města vlastní bohaté frakce. Chce-li si nový hráč užít akci hned na začátku, musí se vetřít do frakce a doufat, že mu zkušenější spoluhráči pomohou, protože i ten nejjednodušší emzák je pro něj příliš obtížný. A emzáci jako takoví rozdíly mezi zkušeným a nezkušeným hráčem nedělají – prostě zaútočí na to, co se dá nejrychleji zabít. Než se tedy dostanete k pravé náplni Alien Invasion, nějaký ten pátek to potrvá.

Anarchy Online opět posunula hranice online her. Přinesla svěží vítr do plihnoucích plachet MMORPG žánru a nezbývá než doufat, že se ostatní firmy poučí a expanze nebo nové hry optimalizují podle nápadů vývojářů Funcom.

– Pavel Dobrovský



VERDIKT

Anarchy Online opět dokázala přijít s něčím novým – jak po herní stránce, tak po stránce grafické. Nebýt zaměřenosti na hard-core vědeckou fantastiku, mohla by být nejoblíbenější online hrou současnosti.

NA PLANETU RUBI-KA ZAÚTOČILI KLASIČTÍ VETŘELCI: PAVOUKOVITÍ, HNUSNÍ, VELCÍ, SLIZCÍ A AGRESIVNÍ.

level INDEX 7,0

PRÁVĚ V PRODEJI

světDVD

+ FILM NA DVD
BLBEC K VEČEŘI

WWW.SVETDVD.CZ

WWW.SVETDVD.CZ

Vogel Burda Communications s. r. o. DISTRIBUCE, Na Florenci 19, 110 00 Praha 1, tel.: +420 225 018 948, fax: +420 225 018 900, e-mail: dobirky@vogel.cz

etherlords II

VÝROBCE > NIVAL INTERACTIVE **DISTRIBUTOR** > CD PROJEKT **MINIMUM** > CPU 600 MHZ, 128 MB RAM, **DOPORUČENO** CPU 1,2 GHZ, 256 MB RAM **LOKALIZACE** > MANUÁL **TYP** > STRATEGIE **CENA** > 499 KČ **LEVEL** > 103

TEXTY TOMÁŠ KRAJČA

Oba dva díky Etherlords patří k naprosté špičce fantasy strategií, obzvláště proto, že razí úplně jiný přístup než konkurence tahová (Heroes of Might & Magic, Disciples a Age of Wonders) i realtimová (reprezentovaná v první řadě Warcraftem a Warlords: Battlecry). Hra je rozdělena v zásadě na dvě hlavní fáze: globálně strategickou a takticky bojovou. V první se chodí po mapě poseté artefakty, nepřáteli, městy a jinými aktivními objekty, zkoumá se, mluví s postavami a plní se nejrůznější úkoly. To všechno v reálném čase a spíše v menším měřítku, takže Etherlords II skoro až připomínají RPG. Ještě chytlavější jsou ale už zmíněné souboje, které připomenou karetní sběratelské hry a la Magic: The Gathering – každý hráč má svůj balík s nestvůrami a různými podpůrnými kouzly, přičemž jednotlivé karty používá v průběhu tahové bitvy. Výtečný herní systém nekazí dobře vymyšlená příběhová kampaň, audiovizuální provedení je též velice pěkné, moderní a rozhodně ani takřka rok od vydání neurazí. Celkově se dá říci, že je Etherlords II – i díky kompletní české lokalizaci – jasným hitem tohoto měsíce a „must-have" pro všechny virtuální stratégy. ×

level INDEX 8,0

lionheart

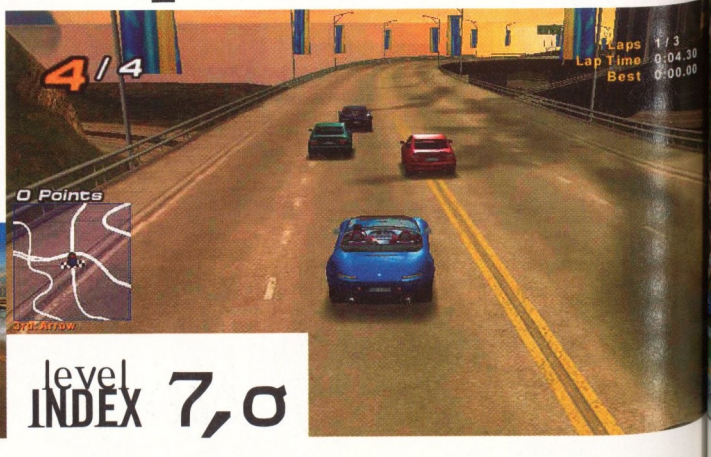
VÝROBCE > INTERPLAY **DISTRIBUTOR** > CD PROJEKT **MINIMUM** > CPU 800 MHZ, 128 MB RAM, **DOPORUČENO** CPU 1 GHZ, 256 MB RAM **LOKALIZACE** > KOMPLETNÍ **TYP** > RPG **CENA** > 499 KČ **LEVEL** > 104

Lionheart byl dlouhou dobu jedním z nejočekávanějších RPG titulů. Jméno společnosti Black Isle sloužilo jako velké lákadlo, i když její příspěvek se smrskl vlastně pouze na poskytnutí enginu Baldur's Gate. Když ovšem spatřila světlo světa finální verze, ukázalo se, že je sužována několika závažnými problémy, které ve výsledku hratelnost produktu srážejí. Zajímavý svět alternativního středověku, kde se setkávají historické postavy, např. Richard Lví srdce, s magií a cizími rasami, ani falloutovský S.P.E.C.I.A.L. systém rozvoje charakterů samy o sobě nestačí. Lionheart má velice špatně provedené a vybalancované souboje. Ty jsou spíše jen o hrubé síle a hra se někdy zvrhává v až diablovskou klikanici. Grafické zpracování není špatné, ovšem proti tomu se zase staví neuvěřitelně stereotypní hudba. Dle názoru radikálních fanoušků ostatních titulů Black Isle by se dal Lionheart vystavovat jako exemplární příklad toho, jak lze zabít dobré nápady totálně zmršeným provedením a otravnou hratelností. Méně zapáleným hráčům asi hra přece jen tak špatná nepřijde – zejména díky kvalitně provedené české lokalizaci a řadě bonusových materiálů. CD Projekt odvedl dobrou práci, platinová edice BG II však zůstává stále nejlepší možnou volbou. ×

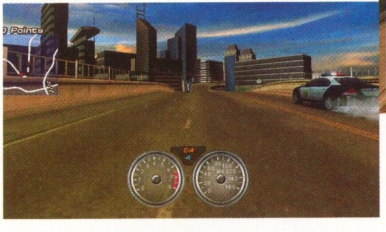
level INDEX 6,6

need for speed: hot pursuit 2

VÝROBCE > EA GAMES **DISTRIBUTOR** > EA CZECH **MINIMUM** > CPU 550 MHZ, 128 MB RAM, **DOPORUČENO** CPU 1 GHZ, 256 MB RAM **LOKALIZACE** > MANUÁL **TYP** > ZÁVODNÍ **CENA** > 449 KČ **LEVEL** > 94



Česká pobočka EA mimo jiné ve zlevněné edici nedávno vydala i jednu ze svých nejznámějších klasik. Série Need for Speed je doslova synonymem závodění na osobních počítačích (na konzolích už je situace složitější a zdaleka ne tak jasná), a i když se v jejím portfoliu najdou ne zcela šťastné odbočky (kupříkladu nemastný neslaný díl Porsche Challenge či neúspěšná Motor City Online), rozhodně si našla množství nadšených fandů. Hot Pursuit 2, který spatřil světlo světa na konci roku 2002, nabízí přesně to, co všechny předcházející: řadu silných licencovaných vozů, na něž lze v reálu většinou jen bezmocně slintat. Gró tvoří pochopitelně šampionát, ale za zmínku stojí jistě i typ hry, který se prosadil do samotného podtitulku: Hot Pursuit neboli divoké a adrenalinové honičky s policejními vozy. Grafické zpracování už samozřejmě působí mírně zastarale, i když modely automobilů stále vypadají velmi slušně, a úrovně zábavy NfS Underground starší díl pochopitelně nedosahuje. Přesto není špatným tipem pro všechny, kterým nejde jen o realističnost fyzikálního modelu, ale spíše o explozivní závodní zábavu. ×



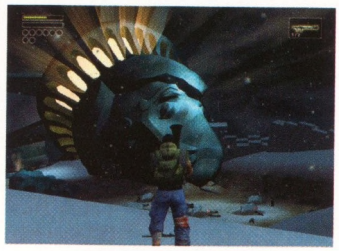
level INDEX 7,0

freedom fighters

VÝROBCE > IO INTERACTIVE **DISTRIBUTOR** > EA CZECH **MINIMUM** > CPU 700 MHZ, 128 MB RAM, **DOPORUČENO** CPU 1,3 GHZ, 256 MB RAM **LOKALIZACE** > MANUÁL **TYP** > AKCE **CENA** > 449 KČ **LEVEL** > 105

level INDEX 8,0

Freedom Fighters jsou jedním z největších překvapení loňského podzimu. Nenápadná akce týmu IO Interactive, jejíž distribuce se ujal moloch Electronic Arts, je jedním z nejlepších akčních titulů, který si větší proslulost nezískal snad jedině kvůli menší síle licence, jakožto nová hra, jež není pokračováním žádné profláknuté série. Příběh Freedom Fighters představuje alternativní minulost. Hráči se ponoří do série misí, které následují po invazi sovětských jednotek na půdu Spojených států amerických v roce 2004. Socialistický blok nejenže se nerozpadl, ale naopak nabral na síle a ovládl podstatnou část světa. Jednotlivé úkoly jsou seskupeny do delších na sebe navazujících scénářů a odehrávají se v napadeném New Yorku. Oproti Hitmanovi se jedná o přímočařejší střílečku, kde jde především o vlastní přežití a bezhlavé ničení nepřátel, Freedom Fighters mají ale (i díky brilantnímu hudebnímu doprovodu, jehož ochutnávku jsme umístili na Audio CD v Levelu 116) parádní atmosféru a dovedou strhnout. Nevadí tak ani relativní krátkost a absence multiplayeru v jakékoliv formě. Freedom Fighters jsou zkrátka skvělým příspěvkem do hráčské knihovničky každého, kdo není vyloženě zaujatý proti third person akcím. ×



the settlers IV

VÝROBCE > BLUE BYTE **DISTRIBUTOR** > CENEGA **MINIMUM** > CPU 233 MHZ, 32 MB RAM, **DOPORUČENO** CPU 300 MHZ, 64 MB RAM **LOKALIZACE** > MANUÁL **TYP** > RTS **CENA** > 599 KČ **LEVEL** > 74

level INDEX 6,5

Série The Settlers se v blízké budoucnosti dočká pátého – a prvního trojrozměrného – dílu. Nejlepší čas říci si něco o zatím poslední čtyřce, která se dá sehnat za slušnou budgetovou cenu. Pro ty, kterým snad profláknuté jméno nic neříká, jen ve stručnosti: typická německá strategie, roztomilé jednotky, rozvláčná hratelnost a velmi komplexní surovinové řetězce. Takoví jsou Settlers – pastelovými barvami v izometrickém enginu vyvedená budovatelsko – válečná hra. Produkce potřebných nástrojů je složitá a pomalá, což ale leckomu vyhovuje. Zbytečného protahování a nudy Cultures Settlers IV ještě zdaleka nedosahují, k úspěchu jim pomáhají i proti minulým dílům mnohem větší variabilita a zábavnost, i když typů jednotek je vcelku málo a příliš brilantní taktiky není třeba využít. Dlouhatánská herní doba v důsledku dostatečného počtu misí je dalším kladem. A tak přestože audiovizuální provedení už je pochopitelně poměrně zastaralé, nejsou The Settlers IV rozhodně ve stínu ostatních budgetů tohoto měsíce. Ostatně na atraktivitě jim může dost výrazně přidat i fakt, že jejich hardwarové nároky jsou proti konkurenci směšné a vystačí si i hráči s nejstaršími Celerony... ×

simcity 4

VÝROBCE > MAXIS **DISTRIBUTOR** > EA CZECH **MINIMUM** > CPU 500 MHZ, 128 MB RAM, **DOPORUČENO** CPU 1 GHZ, 256 MB RAM **LOKALIZACE** > MANUÁL **TYP** > STRATEGIE **CENA** > 449 KČ **LEVEL** > 97

level INDEX 7,5

Další strategickou lahůdkou spíše pro poklidnější a více hračičkovské typy mezi hráči je SimCity 4, které vyšlo u EA ve zlevněné edici poměrně nedávno. Budovatelská strategie, která je doslova a do písmene synonymem tohoto žánru, a zároveň do příchodu The Sims i nejúspěšnější titul z dílny Maxisu a slavného Willa Wrighta ve své nejnovější podobě nabízí zase o kousek dále posunutou hratelnost. Jakožto novopečený starosta musí hráč pečlivě plánovat výstavbu rezidenčních, komerčních a industriálních čtvrtí, rozdávat veřejné zakázky, optimalizovat rozpočet města, zajišťovat rozvod sítí, dopravu a snažit se, aby se celý tenhle složitý systém nerozsypal pod rukama jako domeček z karet. Přestože se minimálně technicky jedná proti předchozím dílům o výrazný krok vpřed, není hraní SimCity 4 procházkou růžovým sadem. Obtížnost je nastavena hodně vysoko a často si hráč místo toho, aby si užíval budování, spíše zoufá nad propadem do červených čísel, jemuž se takřka nedá zabránit. Frustrující může být i poměrně vysoká hardwarová náročnost. Nicméně nejsou to chyby, které by měly pokračování jedné z nejslavnějších her historie shodit do šedého průměru. SimCity 4 je výborná hra a za pětistovku si doporučení rozhodně zaslouží. ×

PROGAMING

EUROPEAN ONLINE GAMING CHAMPIONSHIP 2004 Začátkem září se v Británii konala jedna z největších evropských LAN akcí, soutěžilo se o prize money ve výši 30 000 € a cílovým místem bylo hlavní město monarchie, Londýn. Vedle klasického Counter-Strike a WarCraft III se na turnaji objevila také trojice méně často viděných her, přesněji šlo o Call of Duty (jehož datadisk má v progamingu rozhodně vysoké šance na úspěch), Command & Conquer: Generals a Unreal Tournament 2004. Naše barvy byly zastoupeny z více zdrojů, multiklan AMD Cyber Team měl pozvánku pro celý tým, a tak odjel vedle CS divize samozřejmě i nejlepší český W3 hráč Giacomo, k němuž se připojil také BuchTa z nedávno vzniklých SkyRiders. Vedle domácích a našich na turnajové soupisce samozřejmě figurovali také další národy, včetně Francie, Německa, Nizozemí, Švédska a Finska. Sluší se ještě poznamenat, že turnaj byl spojen s herní výstavou EGN, o které vám referujeme na začátku časopisu.

Counter-Strike sekce AMD Cyber Team je bez debat velmi kvalitní a má šanci na úspěchy v mezinárodním měřítku, ovšem EOGC jí zřejmě nevyšel zcela podle představ a po skvělém třetím místu na španělské Campus Party bohužel tentokrát vypadli v základní skupině po jedné prohře a jedné remíze. Dlužno ovšem poznamenat, že francouzský klan GoodGame uhrál s ACT remízu a nakonec skončil na stříbrné pozici, takže se dá hovořit hlavně o chybějícím štěstí. Ve finále se s přemožiteli ACT setkal finský klan Destination Skyline, který celým turnajovým pavoukem ladně prosvištěl bez jediné porážky a Francouze porazil v poměru 13:10. Dělené (a nehonorované) třetí a čtvrté místo pak obsadili domácí Four Kings, kteří se již z výsluní pomalu ztrácejí, spolu s německými n!faculty.

VÝSLEDKY CS TURNAJE:
1. místo: Destination Skyline (Finsko) – 5000 €
2. místo: GoodGame (Francie) – 2500 €
3. – 4. místo: Four Kings (Velká Británie)
a n!faculty (Německo)

Českou bilanci notně zlepšili hráči WarCraftu, a to nejen Giacomo, ale také BuchTa, který začal pod taktovkou SkyRiders předvádět skutečně slibné výkony. Na zbraních jeho armád našel svoji zkázu například velmi zkušený hráč Four Kings, Fury. V semifinále se oba hráči střetli, takže česká účast ve finále byla zajištěna – po vítězství 2:0 si ji vybojoval zkušenější Giacomo. Tam již bohužel nestačil na Holanďana Grubbyho a skončil druhý, bronz si připsal BuchTa. Pro český W3 je to velice pěkná vizitka a příslib do budoucna.

VÝSLEDKY W3 TURNAJE:
1. místo: 4K^Grubby (Holandsko) – 2000 €
2. místo: ACT.Giacomo (Česko) – 1200 €
3. místo: Skyr)BuchTa (Česko) – 800 €

SKYRIDERS LAN #3 Nový domácí multiklan SkyRiders, o kterém jsme se zmínili v minulém čísle, nasazuje díky kvalitnímu zázemí rychlé tempo a důkazem toho je i v pořadí třetí LAN pod jejich záštitou, poprvé však s tagem Sky. Díky účasti ČMSP získali hráči kromě věcných cen i body do ČMSP klasifikace, které se již brzy budou hodit pro účast na InvexCupu a Mistrovství ČR.

Už potřetí se sešli v pražské Stanici techniků příznivci Counter-Striku, kteří se v turnaji pořádaném domácím multiklanem SkyRiders utkali o velmi slušné ceny. Celá akce se konala pod záštitou ČMSP, takže ti nejlepší získali kromě peněz a věcných cen i body do ČMSP klasifikace, které budou jejich vstupenkou na InvexCup. Vedle favoritů z ACT se na akci objevila i řada dalších kvalitních klanů, především pak hned dvakrát zastoupený MeGame a samozřejmě domácí SkyRiders. Právě tato čtyřka si nakonec rozdělila první místa, ACT vyhráli s přehledem, ale boje o zbylé pozice byly daleko napínavější.

VÝSLEDKY SKYRIDERS LAN #3:
1. místo: AMD Cyber Team – 15 000 Kč
2. místo: MeGame.BlackTrains – 7500 Kč
3. místo: MeGame.new – 3500 Kč

EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP

Pořadatelé soutěže národů z ESL konečně uznali za vhodné přidat k soutěži finanční ohodnocení, a přilákat tak skutečně kvalitní hráče. Dosud se národní zápasy hrály spíše z povinnosti a nebyly příliš atraktivní. Peníze světem vládnou a šampionát evropských národů to jen potvrzuje, díky prize money 20 000 € (jehož rozdělení ovšem není nikde dále komentováno) se do německého Kolína nad Rýnem sjeli skutečně elitní hráči a nebylo pochyb, že se schyluje k napínavým bojům. Těch se bohužel ani v CS ani ve W3 nezúčastnily české reprezentace, které neprošly kvalifikačním sítem.

Counter-Strike turnaj měl jasné favority ve Švédech, kteří této hře dlouhodobě vládnou, a ani na ENC tomu nemělo být jinak. Jejich sestava složená z hráčů HeatoN (SK), Hyper (EYE, nyní již SK – viz níže), SpawN (SK), vilden (EYE) a walle (spiXel) snad ani silnější být nemohla a o zlatu bylo od začátku prakticky rozhodnuto. Můžeme si škodolibě mnout ruce nad vypadnutím přemožitelů naší reprezentace v základních skupinách, jde o Řeky a Nizozemce. V semifinále se střetly týmy severské a středoevropské, Švédové si poradili s Finskem a Rakousko poněkud překvapivě s Německem. Ve finále však již naši jižní sousedé nedostali nejmenší šanci a prohráli poměrem 4:16. V boji o bronz zvítězili podobně divokým výsledkem 16:5 Němci nad Finy.

VÝSLEDKY CS TURNAJE:
1. místo: Švédsko
2. místo: Rakousko
3. místo: Německo

Také WarCraft III se měl stát kořistí Švédů, především díky hráčům SK. Překvapivých zvratů se turnaj zcela vyvaroval, po základních skupinách vypadlo Nizozemí a Německo, v semifinále vyhráli Švédové v pohodě nad Bulhary a Francouzi nad Dány. Ve finále přece jen došlo alespoň na nějaké napětí, když Švédsko porazilo Francii teprve výsledkem 3:2. Švédové si tak odváží prvenství v obou soutěžích a dokazují, že na ně s výjimkou Korejců v současnosti nikdo nemá.

VÝSLEDKY W3 TURNAJE:
1. místo: Švédsko
2. místo: Francie
3. místo: Dánsko

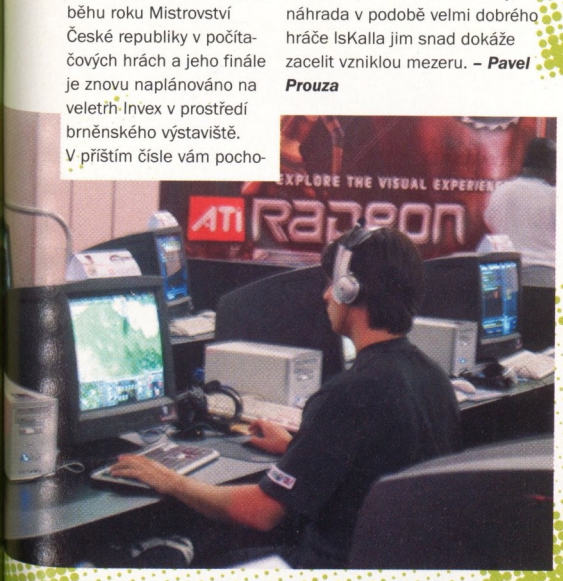
ZAČÍNÁ PLAY-OFF PG ONLINE LIGY Již podeváté vstupuje do play-off ProGamers online liga v Counter-Strike, ale ani další hry se nenechávají zahanbit. Po letní přestávce se kolotoč rozbíhá nanovo a jako obvykle je účast právě v tuto chvíli pro domácí hráče klíčová, pokud tedy pomýšlejí na Mistrovství ČR na brněnském Invexu. Zaručenou vstupenkou jsou totiž body v ČMSP kvalifikaci.

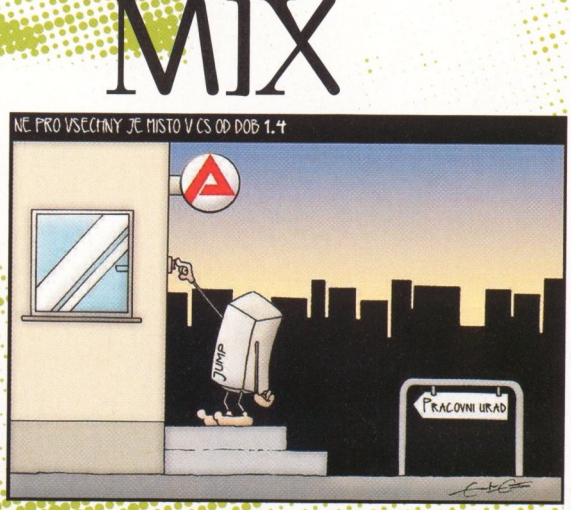
PG LIGY JSOU VYPSÁNY PRO TYTO HRY:
AMD Counter-Strike
Logitech Quake 3
LYNX BroodWar
Cenega Vietcong
nVIDIA WarCraft III
Novinky.cz NHL 2004
Canon FIFA 2004
GTS Medal of Honor: AA

INFORMACE O FINÁLE MČR V PC HRÁCH 2004 Již tradičně se koná v průběhu roku Mistrovství České republiky v počítačových hrách a jeho finále je znovu naplánováno na veletrh Invex v prostředí brněnského výstaviště. V příštím čísle vám pochopitelně přineseme z této akce bližší reportáž, zatím se můžeme podělit o řadu nových zajímavostí. Celková dotace turnaje přesáhne milión korun, přičemž více než polovina z toho padne na Euro Cyber Cup, přesněji jde o 20 000 $. Na tomto turnaji se střetne 8 týmů, 6 z nich budou přizvané špičkové evropské klany, které doplní AMD Cyber Team a čerstvý vítěz MČR. Novinkou jsou rovněž souboje Mistrovství ČR v mobilních hrách, ve kterých si na mobilních telefonech Nokia N-Gage zahrají soutěžící celkem o 100 000 Kč. Podrobnější informace najdete na stránkách www.invexcup.cz, termínem konání je 11.-15. říjen.

SK GAMING POSILUJE SVOJI CS SEKCI Dřívější světová jednička SK Gaming se rozhodla učinit konec nadvládě klanu EYEBallers obecně nejosvědčenějším způsobem, který rád propaguje třeba Microsoft – svého soupeře prostě koupil. Ne kompletně, „pouze" lídra a hlavního stratéga Daniela Kuusista, zvaného Hyper. Vůdčí pozici má zaujmout i v SK, již brzy uvidíme, jak se mu to povede a zda si zvykne na nové prostředí. EYE nemá z odchodu svého dřívějšího hnacího motoru velké chmury, náhrada v podobě velmi dobrého hráče IsKalla jim snad dokáže zacelit vzniklou mezeru. – ***Pavel Prouza***

KO-MIX





AUTOR GUNTER GRIMM A.K.A. BENDER
PŘEKLAD PETR HLÁSNÝ A.K.A. DERSPRITZ3R

PLACENÁ INZERCE

OVĚŘENO HRÁČEM

Czech Computer NEJ

Procesory
1. AMD Sempron 3100+ BOX
L2 256kB, Socket 754, 32bit
Cena: 3 816,- Kč bez DPH

Základní desky
2. MicroStar 865PE NEO3-FS
Intel 865PE, Socket 775, FSB 800, DualDDR
Cena: 3 455,- Kč bez DPH

Paměti
3. SODIMM 256MB DDR PC400
DDR2 400MHz, CAS 3
Cena: 1 232,- Kč bez DPH

Grafické karty
4. Sapphire Atlantis ATI Radeon 9800
128MB DDR, AGP 8x, DX 9.0, Pixel Shader 2.0
Cena: 4 358,- Kč bez DPH

Pevné disky
5. Maxtor DiamondMax 10 6B200P0
ATA 133, 7200rpm, 8MB cache, 200GB
Cena: 3 037,- Kč bez DPH

DVD vypalovačky
6. Teac DV-W516D OEM černá
DualLayer, DVD-R/+R, Rychlost zápisu 16x
Cena: 2 468,- Kč bez DPH

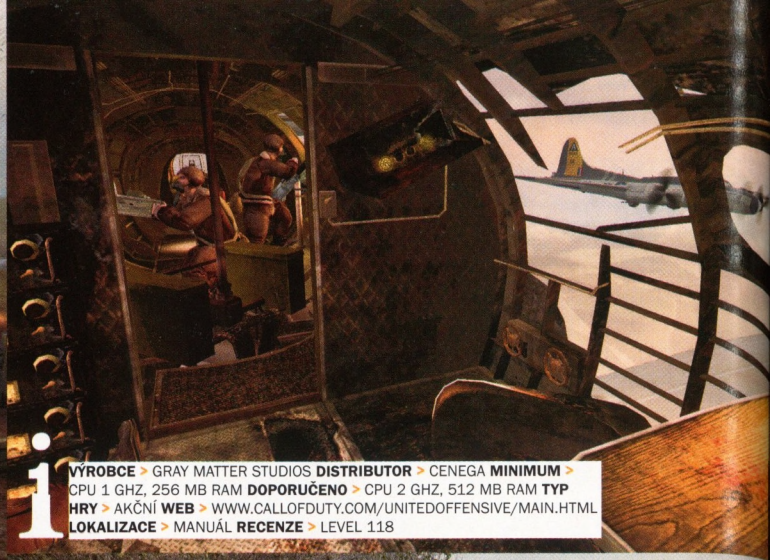
Reproduktory
7. Creative Labs Inspire P5800
5.1 zvuk, 72 W
Cena: 1 686,- Kč bez DPH

Chladiče
8. Arctic Cooling VGA Silencer 1 GF4 TI, 5700
22.6dBA, 1500 (ot/min)
Cena: 612,- Kč bez DPH

Myši
9. Logitech MX1000 Cordless Laser Mouse
FastRF, USB, PS/2, Laserový senzor
Cena: 1 761,- Kč bez DPH

Monitory
10. Acer AL1921hs
19", 25ms, D-Sub, DVI, 600:1, 300 cd/m
Cena: 15 700,- Kč bez DPH

CZECH COMPUTER
www.czechcomputer.cz
Hvězdoslavova 666, 149 00 Praha 4, -M- Háje, Tel: 24 24 100 00 www.czechcomputer.cz ...a není co řešit!



i **VÝROBCE** > GRAY MATTER STUDIOS **DISTRIBUTOR** > CENEGA **MINIMUM** > CPU 1 GHZ, 256 MB RAM **DOPORUČENO** > CPU 2 GHZ, 512 MB RAM **TYP HRY** > AKČNÍ **WEB** > WWW.CALLOFDUTY.COM/UNITEDOFFENSIVE/MAIN.HTML **LOKALIZACE** > MANUÁL **RECENZE** > LEVEL 118

call of duty: united offensive

V prosinci minulého roku zaznělo v naší recenzi na adresu Call of Duty, že půjde s největší pravděpodobností o jednoho z favoritů na hru roku, a předpoklad se potvrdil. Tahle výborná akce od části tvůrců Medal of Honor: Allied Assault skončila podle vašich hlasů na třetím místě a k datadisku se tím pádem pojilo veliké očekávání. Jestli se ho povedlo naplnit v kampani pro jednoho hráče, vám již prozradil v klasické recenzi Ondřej Malý. My se podíváme, jak dopadly slibované zlepšováky v multiplayeru a zda se třeba nepovedlo ohrozit dominantní pozici Battlefieldu.

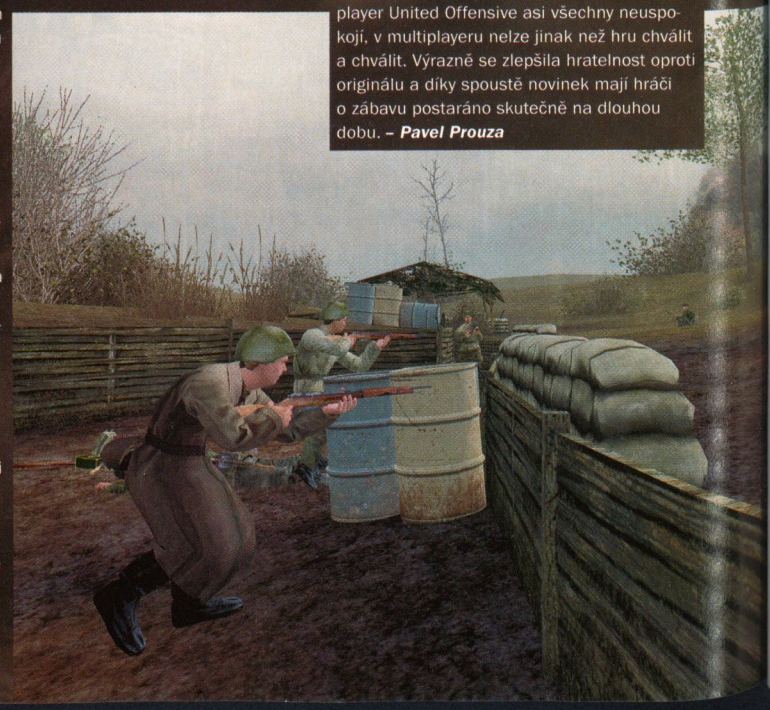
Pro hraní United Offensive je třeba mít nainstalovanou původní hru, jinak s ní však v multiplayeru mnoho společného nemá. Styl map, módů i hry se obecně posunul od frenetické akce a la Quake právě k Battlefieldu, čemuž pomáhají také nově přidaná vozidla. V původní hře se nevyskytovala vůbec, nyní ale hlavně díky džípům a tankům hrají podstatnou roli. V džípu můžete s pomocí spoluhráčů rychle hasit těžké situace na vzdálených částech mapy, tanky plní svoji obvyklou funkci brutální síly. Povedlo se je však vybalancovat, boje se tedy nezvrhávají v šílenství, kdy by tank dovedl zcela otočit průběh kola. Jednak k nim mají přístup oba týmy a panzerfausty jsou k dostání v každém bunkru.

Naštěstí odpadl dříve významný problém se snipery, kteří zakempovali na výhodném místě a dovedli zkazit celou hru. Mapy jsou obecně větší a nachází se v nich méně míst pro bezpečný úkryt. Svůj podíl má na tomto vylepšení také Kill Cam, známá již z originálu – po smrti se hráči zobrazí záznam několika posledních vteřin z pohledu toho, jenž má frag na svědomí. Lépe než dříve funguje tato pomůcka k odhalení sniperských skrýší.

Zajímavé vylepšení přichází ve formě šarží. Hráč dostává za týmovou spolupráci při plnění úkolů body, a čím více jich nashromáždí, tím vyšší šarží je odměněn. Nejde jenom o kosmetickou úpravu pro posílení ega, výše postavení hráči si mohou na začátku kola vybrat různé bonusy. Jde kupříkladu o více granátů, speciální nálože s dálkovým odpálením nebo ultimativní možnost přivolat si na pomoc bombardéry. Chvilemi je tato pomůcka až příliš silná a boje se spíše zvrhávají v náletový festival, ale to se naštěstí děje až na samém konci kol, jinak jde o fajnové zpříjemnění hry.

K deathmatchi a jeho týmové variaci přibyly hned tři nové módy, které hru výrazně oživují. Capture The Flag zná úplně každý a v United Offensive není ničím výjimečná, ale hraje se stále výborně. Domination ze začátku lidi nejspíše zmate názvem, s obdobným módem v UT 2004 totiž má pramálo společného. Jde spíše o kopii Conquestu, kdy stejně jako v Battlefieldu týmy zaujímají stanoviště na mapě a podle toho se jim přičítají body. Udržení stanoviště je ovšem často znemožněno bombardováním, a tak je třeba zapojit i trochu taktického myšlení v otázce, jak si bránit již zabraná místa. Domination se hraje momentálně asi nejvíce, zatímco třetí novinka s názvem Base Assault se drží trochu vzadu. V ní nejde o zabírání základen, ale přímo o jejich vyhlazení, smetení z povrchu zemského – nejvíce tu využijete tanky a těžké zbraně, zprvu je totiž třeba základnu oslabit a teprve poté ji vyhodit do povětří časovanou náloží.

Zbraně jsou stejné jako ve hře pro jednoho, zato jedenáctka map je zbrusu nová. Od vybombardovaného Charkova až po hornatou krajinu Sicílie jde o výtečně postavené kousky, které jsou velmi rozlehlé a často v nich hráč narazí i na různé speciality, jako třeba podzemní chodby v Berlíně. Zatímco single-player United Offensive asi všechny neuspokojí, v multiplayeru nelze jinak než hru chválit a chválit. Výrazně se zlepšila hratelnost oproti originálu a díky spoustě novinek mají hráči o zábavu postaráno skutečně na dlouhou dobu. – ***Pavel Prouza***



CYBER CAFE

ČESKOMORAVSKÝ SVAZ PROGAMINGU

PROGAMERS

MISTROVSTVÍČR VPOČÍTAČOVÝCHHRÁCH

invexcup2004

SETTINGS

MĚSTO	BRNO
AKCE	INVEX
PAVILÓN	HALA Z
PLOCHA	5 000 M²
REALIZACE	PROGAMERS
HLAVNÍ TURNAJ	VELKÉ FINÁLE MISTROVSTVÍ ČR V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH 2004
DATUM KONÁNÍ	11.–15. 10. 2004
DOPROVODNÝ TURNAJ	EVROPSKÝ POHÁR COUNTER STRIKE: INVITATIONAL TOURNAMENT
PRIZE MONEY	20 000 USD
DATUM KONÁNÍ	13.–14. 10. 2004
PREMIÉROVÝ TURNAJ	MISTROVSTVÍ ČR V HRÁCH NA MOBILNÍCH TELEFONECH
DATUM KONÁNÍ	11.–15. 10. 2004 (REGISTRACE DENNĚ U STÁNKU PROGAMERS)

GTS ADSL GAME – perfect for gamers

AMD 64 Athlon FX
The way it's meant to be played
LYNX
invex
Canon
BVV Veletrhy Brno
LG Life's Good
CINEMAX
Logitech
Microsoft
GENEGA
EA ELECTRONIC ARTS
3com
GTS
SEZNAM.CZ
GfK
PRÁVO
sport
AVMEDIA
Novinky.cz
LEVEL
LIVE.BOX
metro

HERCULES SMART TV USB2

Televizní tuner v počítači je moc fajn věc, ale ještě lepší je externí řešení. Na rozdíl od interní karty totiž nechytá spousty elektromagnetického rušení a dalších šumů, které se míchají a prolínají uvnitř každé počítačové skříně. Díky tomu pak nabízí opravdu dokonale čistý a ostrý obraz, na který je radost se pokoukat. A nejinak je tomu i s novým tunerem Hercules Smart TV USB2, který se, jak už je patrné z označení, připojuje přes rychlý USB v2.0 port. Díky tomu dokáže zobrazit video v opravdu plné kvalitě rozlišení PAL a zároveň také nepotřebuje samostatné napájení, protože si bere energii přímo z portu. Pomocí dodávaného obslužného software, který se celkem vydařil, pak můžete pohodlně naladit až 125 kanálů (tedy pokud je někdo bude vysílat ☻). Samozřejmostí je možnost záznamu, a protože se jedná o „levný" tuner, kódování do formátu MPEG2 obstarává procesor. S tím také souvisí funkce timeshifting, tedy když si potřebujte odskočit řekněme na záchod, není problém si nechat sledovaný pořad nahrávat, a jakmile se vrátíte, můžete pokračovat ve sledování ze záznamu, jako by na vás televize počkala. Pokud se nemůžete rozhodnout, jaký pořad si vybrat, umí tuner zobrazit náhledy ze všech naladěných programů a pak stačí jednoduše vybrat ten nejlepší. Samozřejmostí je pak i dálkové ovládání. ×

CENA > 2990 KČ S DPH

ZAPŮJČIL > SWS (WWW.SWS.CZ)

MSI MEGA PLAYER 516

Je libo MP3 přehrávač? A nechcete jen tak nějaké ořezávátko, protože když už ho jednou kupujete, ať to stojí za to? Potom vás možná zaujme nejnovější model z nabídky firmy MSI, který nabídne funkce, jaké zatím jinde nedostanete. Na první pohled se jedná o klasický model vybavený vnitřní 256MB pamětí a rozšiřitelný dále ještě pomocí karet SD/MMC. Zajímavý je také speciální OLED displej, který je perfektně čitelný za jakýchkoliv světelných podmínek a nevyžaduje žádné podsvícení. Ale tím největším tahákem, kvůli kterému třeba budete ochotni překousnout opravdu nezanedbatelnou cenu, je podpora rozhraní Bluetooth. Díky němu funguje přehrávač zároveň i jako handsfree pro váš mobilní telefon (tedy pokud podporuje modrozubou technologii), a když vám někdo zatelefonuje, ozve se ve sluchátkách výstražný tón a vy můžete jednoduše hovor přijmout přes Mega Player 516. Skvělé, ne? Každopádně k přehrávači pak dostanete ještě praktické kožené pouzdro a překvapivě celkem kvalitní sluchátka, ovšem nejedná se o klasické pecky, ale o větší model s klipsnou za ucho. Funkce samotného přehrávače pak snad ani nemá smysl probírat, umí v podstatě totéž co všechny ostatní – MP3 či WMA, poradí si s ID3 tagy, funguje jako přenosný disk a také poslouží jako diktafon. ×

CENA > 6665 KČ S DPH

ZAPŮJČIL > LEVI INTERNATIONAL (WWW.LEVI.CZ)

LOGITECH MX 1000 LASER

Firma Logitech má dlouhou tradici ve výrobě kvalitních myší a v poslední době je také neoddiskutovatelnou jedničkou na poli herních hlodavců. Série MX znamenala velký skok oproti klasickým herním myším s vysokým rozlišením, ale pořád se zřejmě ještě našli rýpalové, kteří si nějaké té mušky a nepřesnosti všimli. Jenže teď už budou mít těžkou situaci, protože nový MX s pořadovým číslem 1000 používá pro snímání povrchu laserovou technologii. Díky tomu by měl být podstatně (prý až 20×) citlivější, takže bude snímat nohem větší detaily s rozlišením až 5,8 megapixelů za sekundu. Myš je tedy použitelná prakticky na jakémkoliv druhu povrchu, od výrazněji strukturovaného dřeva až po reflexní materiály. Zároveň se jedná o model z bezdrátové řady, takže využívá technologii FastRF pro rádiové přenosy s minimální odezvou. Na rozdíl od předchozího modelu pak ale používá vestavěný Li-Ion akumulátor, který by měl nabídnout vedle bezproblémového nabíjení i větší kapacitu a s ní i výdrž. Velice užitečný je i trojdílný indikátor nabití, který vás včas upozorní na nutnost umístit myšku do dobíjecí kolébky. Také už dříve vychvalovaný ergonomický tvar (ovšem jenom pro praváky) byl ještě mírně vylepšen – má teď výraznější výřez na opření palce a konstruktéři mysleli i na tlačítka. Nejzásadnější změnou je kolečko, které je možné naklápět i do stran, jak je tomu u konkurence. Zároveň tu jsou tlačítka pro rychlejší scrolling nahoru a dolů a pod palcem zase kolébka se systémovými tlačítky vpřed a vzad. Uprostřed je pak ještě zvláštní button pro rychlé přepínání aplikací, každopádně většina rozšiřujících funkcí vyžaduje nainstalované ovladače. Cena zůstává bohužel stejně jako minule poněkud vyšší, ale můžete se utěšovat, že za své peníze dostáváte v podstatě to nejlepší, co je na trhu dostupné... ×

CENA > 2590 KČ S DPH

ZAPŮJČIL > LOGITECH (WWW.LOGITECH.CZ)

DVĚ JÁDRA JSOU VÍC NEŽ JEDNO!

Výkon procesorů roste s každým rokem stabilně podle Moorova zákona (výkon procesorů se každým rokem zdvojnásobí), jenže jak to tak vypadá, výrobci chtějí nabídnou ještě víc, případně se pomalu začínají dostávat se stávající technologií do slepé uličky. Proto se už od příštího roku budete moci setkat s procesory, které v sobě místo jednoho ukrývají hned dvě nezávislá jádra. Tedy něco jako dnešní HyperThreading, ale opravdu se dvěma procesory a ne jenom jedním virtuálně rozděleným na dvě části. Není to samozřejmě špatný nápad, jenom má zatím pár nedostatků. Vedle velkého výkonu totiž první vzorky těchto procesorů vyzáří opravdu hodně tepla, přesněji 150-200 W, tedy skoro dvojnásobek hodnot běžného procesoru! Podle toho pak taky musí vypadat chladiče, které mají dokonce speciální konstrukci a využívají technologie TEC, jenž zvyšuje účinnost přenosu tepla od procesoru dále.

ZDROJ WWW.THEINQUIRER.NET

MOBIL, NEBO MP3 PŘEHRÁVAČ?

Nejrůznějších multimediálních mobilů už máme na trhu pořádnou zásobu a MP3 formát jim také většinou není neznámý. Jenže pokud zrovna nejste odkázaní na miniaturní interní paměť, je třeba kupovat drahé paměťové karty, které stejně většinou nemají dostatečnou kapacitu. Tomu se rozhodl udělat přítrž Samsung s novým telefonem SPH-V5400, ve kterém najdete integrovaný pevný disk. Kapacita 1,5 GB je dostatečná nejenom pro muziku v MP3, ale můžete na něj vesele ukládat i tisíce snímků z integrovaného fotoaparátu, nebo ho použít jako přenosnou paměť. Mezi další zajímavosti pak patří i dva displeje s velkým rozlišením, vnitřní nabídne 320 x 240 a vnější „pouze" 128 x 128. Za chvíli už nebudeme potřebovat notebook, ale vystačíme si s malinkou krabičkou, která nám promítne obraz na stěnu, nebo přímo rovnou přes optický nerv do mozku. Ať žije Matrix!

ZDROJ WWW.ENGADGET.COM

KLÁVESNICE PRO PARANOIKY

Chcete mít doma nebo spíš v práci maximálně zabezpečený počítač, kam se vám nikdo nepovolaný „nedostane" – samozřejmě v rámci možností? Potom vás určitě potěší nové hardwarové produkty od firmy Microsoft, která začala nabízet speciální klávesnice nebo i samostatné senzory schopné skenovat vaše otisky prstů. Přitisknete palec nebo ukazováček na oválný senzor, není třeba ani zadávat heslo do systému. Ten vás pozná rovnou sám podle unikátních papilárních linií a všechno obstará za vás. Takže až vám někdo nepovolaný příště odkouká heslo do Windows, bude vám muset ještě ušmiknout palec, aby se k datům bez problémů dostal. Anebo využije jednu z mnoha možností, jak takový systém s okénky napadnout, a získá totéž bez řezničiny ☻.

ZDROJ WWW.MICROSOFT.COM

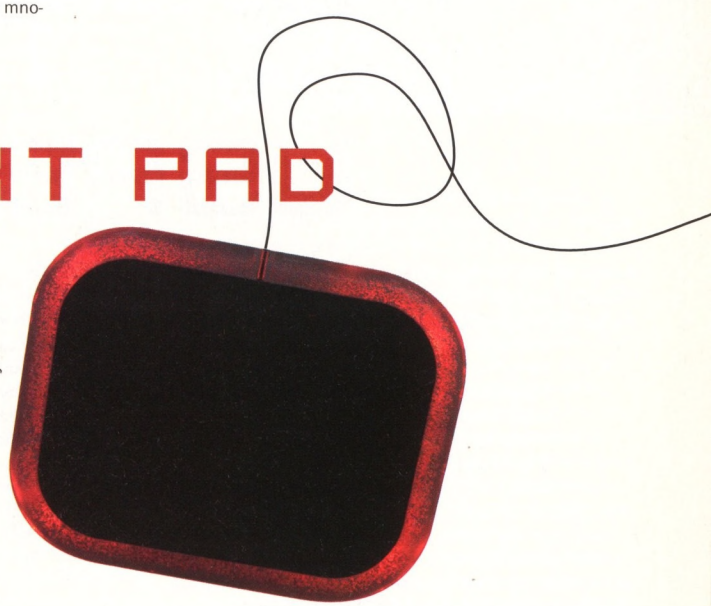
MSI HOMEPLUG ADAPTER

Domácí počítačová síť je neuvěřitelně praktická věc, tedy samozřejmě v případě, že máte jako pokroková domácnost víc než jeden počítač. Pro zručné kutily samozřejmě není problém natáhnout si klasický ethernet po drátě, případně si pro všechny sousedy vystavit svoje připojení přes bezdrátovou síť. Ale je tu ještě jedna celkem praktická varianta. Standard HomePlug nabízí propojení sítě přes existující zásuvky, stačí jenom zastrčit adaptér a ten bude po existujících drátech vést vedle klasického proudu i data. Potom stačí připojit další počítač ve vedlejší místnosti pomocí druhého adaptéru a spojení až rychlostí 14 Mbps je navázáno. Tedy pokud zrovna není každá zásuvka na jiné fázi, ale to už je taková vedlejší drobnost. Proti klasickému ethernetu není třeba tahat žádné kabely a složitě krimpovat konektory a zároveň je to mnohem bezpečnější než klasická bezdrátová síť, signál totiž většinou nedojde dál než za první jističe, které máte v bytě. Samozřejmě není problém do sítě zapojit i více počítačů, ale pásmo je sdílené a maximální rychlost je právě vždycky těch 14 Mbps. HomePlug adaptér stačí připojit k síťové kartě v počítači, která je dnes už v naprosté většině případů integrovaná, a voila, máte v podstatě zesíťováno. Stačí jen správně nastavit IP adresy a už můžete hrát, sdílet soubory nebo internet, anebo provádět další skopičiny, pro které je lokální síť jako dělaná. ×

CENA > 4940 KČ S DPH

ZAPŮJČIL > LEVI INTERNATIONAL (WWW.LEVI.CZ)

REVOLTEC LIGHT PAD



Není podložka pod myš jako podložka pod myš. Koupit si můžete nejrůznější druhy, jako jsou obyčejné textilní, plastové s obrázkem či bez něj nebo progamingové s držákem na kabel od myši. Ale pokud se chcete odlišit od šedého průměru, můžete zauvažovat o něčem extra. Něčem nápadném, co nikdo nepřehlédne. A právě taková je podložka Revoltec LightPad, která má jednu extra zajímavou vlastnost. Ona totiž svítí, a to hned v několika základních barvách, mezi kterými si můžete jednoduše vybírat. Stačí zmáčknout tlačítko a podložka září zeleně, červeně, modře, anebo i v kombinacích nejrůznějších barev. Její povrch je uzpůsoben tak, aby po něm dobře klouzala jak kulička, tak i optický senzor. Energii na svícení si bere přímo z USB portu jako pasivní zařízení, takže není třeba pravidelně měnit nějaké baterie. Pokud máte zalíbení v tuningu, rozhodně by taková věcička neměla chybět vedle vašeho počítače. Vytknout se dá jedině to, že po vypnutí počítače „zapomene" poslední zvolenou barevnou kombinaci, a je tedy třeba ji namačkat znovu. ×

CENA > 760 KČ S DPH

ZAPŮJČIL > REVOLTEC (WWW.REVOLTEC-CZ.CZ)

VOSONIC XS-DRIVE PRO

Uvažujete o koupi harddiskového MP3 přehrávače, ale zároveň nechcete jen jednoúčelové zařízení? A navíc máte doma třeba ještě nějaký starší harddisk z notebooku, který zahálí v šuplíku? Potom není třeba dvakrát rozmýšlet koupi mašinky zvané Vosonic XS-Drive Pro, která v sobě skrývá praktické multifunkční zařízení. Základem je tělo přístroje, do kterého pasuje jakýkoliv harddisk určený svými menšími rozměry pro notebooky, takže si sami můžete rozhodnout o kapacitě přístroje. Je to sice další investice, ale zároveň je zase tělo o to levnější a vy si můžete vybrat, co bude pro vaše potřeby nejlepší. Jakmile máte osazený harddisk, máte k dispozici MP3 přehrávač s velkou kapacitou nebo přenosný disk s rychlým rozhraním USB v2.0. To ale rozhodně není všechno, na těle přístroje zároveň najdete otvory pro paměťové karty, takže funguje zároveň jako databanka pro digitální foťák, případně i jako univerzální čtečka. Takže na cestách můžete poslouchat muziku, mít stále u sebe důležitá data a nebudete se strachovat o to, kdy vám dojdou paměťové karty ve foťáku. Vytknout by se daly snad jedině trochu větší rozměry a hlavně nižší životnost baterie, která má daleko k výdrži klasických MP3 přehrávačů, ale to je zase vyváženo dalšími funkcemi a hlavně univerzálností. ×

CENA > 4165 KČ S DPH

ZAPŮJČIL > ALZASOFT (WWW.ALZASOFT.CZ)

3D GRAFIKA, NEBO ZVUK?

Jestliže si někdo koupí nejvýkonnější 3D akcelerátor s podporou všech těch hypermoderních featur, nemusí to ještě automaticky znamenat, že na něm hodlá hrát hry nebo používat 3D aplikace. Dneska už ne. Firma BionicFX totiž začala nabízet poměrně hodně zajímavou technologii, která umožňuje zpracovat prostorový i klasický zvuk pomocí výkonného 3D akcelerátoru. Program AVEX (Audio Video Exchange) dokáže převést speciálním algoritmem zvuková data do podoby vizuálních informací tak, aby bylo možné je zpracovat pomocí běžného 3D akcelerátoru, který je ve specializovaných operacích výrazně rychlejší než klasické CPU. Data pak zase po zpracování převede z grafické paměti akcelerátoru zpátky do zvukové podoby a je to. Jednoduché, elegantní a hlavně inovativní. Není třeba investovat do drahých superkoprocesorů nebo jiných serepetiček, stačí jenom naplno využít existující technologie. Jen tak dál!

ZDROJ WWW.BIONICFX.COM

ALL-IN-WONDER RADEON X800 XT

Firma ATI už tradičně nabízí vedle klasických akcelerátorů i speciální sérii All-In-Wonder, která oproti konkurenci nabízí jednu celkem zásadní specialitu. Integrovaný televizní tuner a dneska v posledním modelu jako naprostou novinku i klasické rádio s rozsahem FM. Je to samozřejmě dilema, jestli se vyplatí koupit takovou kombinaci, zvláště když 3D karty poměrně rychle zastarají a výměna je potom složitější. Na druhou stranu ale nový všeuměl nabízí opravdu solidní výkon jádra R400, takže vydrží minimálně nějaký ten rok. Navíc v kompletu dostanete ještě skvělé dálkové ovládání, které k přenosu informací využívá rádiových vln místo obvyklého infračerveného spektra. Když k tomu přihodíte promakané rozhraní pro sledování TV ATI Multimedia Center, nepotřebujete ještě vedle počítače kupovat samostatnou TV a navíc se vám otevírají netušené možnosti pro střih videa.

ZDROJ WWW.ATI.COM

PLACENÁ INZERCE

Grafická karta
Prolink GF FX5900XT

128MB RAM 256/128bit,
AGP 8x, DVI, TV-OUT,
DirectX 9.0, OpenGL.
Frekvence jádra 390MHz.
Frekvence RAM 700MHz.
Nejlepší poměr cena/herní výkon.
Kvalitní paměti s možností přetaktování,
kdy lze dosáhnout výsledků až plné GF FX5900.

kód 90300077
cena na www.mironet.cz

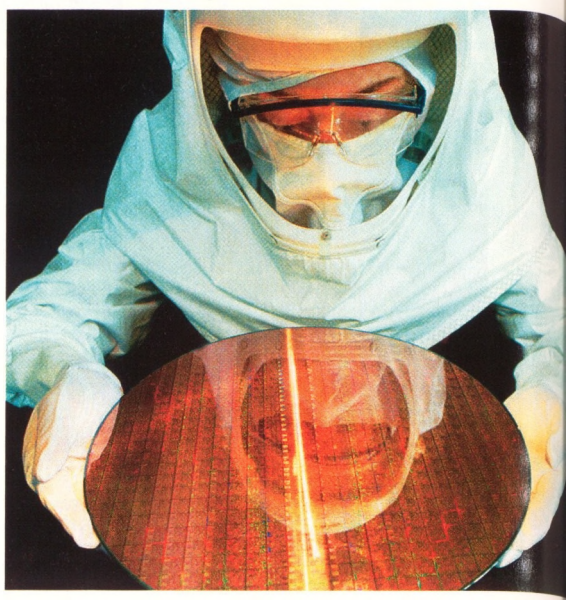
4.599,-
s DPH 5.472,-

SOUTĚŽ O CENY ZA 210.000

Vyhraj plazmu za 100.000Kč, počítač Mironet za 50.000Kč a další ceny v celkové hodnotě 210.000Kč. Stačí, když navštívíš www.mironet.cz, odpovíš na jednoduché otázky a možná vyhraješ věci, o kterých dlouho sníš.

MIRONET
COMPUTERS

NOVÉ PROCESORY NOVÉ ÚSPĚCHY!

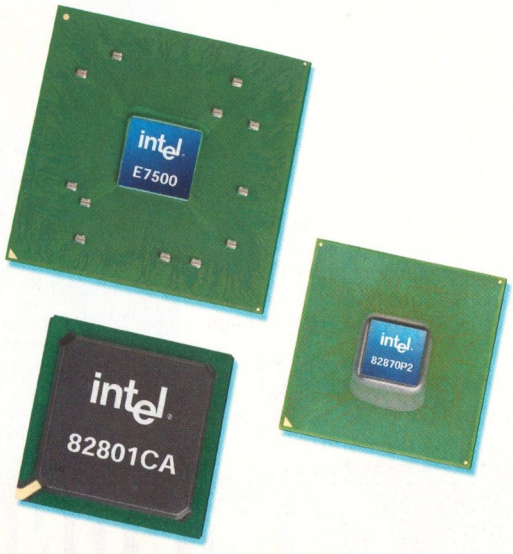


Kolega Vlček mi před odjezdem do Thajska oznámil, že mám místo něj napsat krátké povídání o nových procesorech, je to jen taková legrace, ha, ha, ha! Nyní vím, že do Thajska nejel na dovolenou, ale prostě tam před tímto článkem uprchl. Snad samotná bohyně chaosu Iris totiž vrhla svým jablkem a spáchala v nových čipsetech a procesorech takový chaos, že jsem musel zkoumat články dobré dva večery.

Nevím zcela přesně, co marketingoví specialisté AMD a Intelu sledují, ale jejich nová značení a různé verze procesorů vedou k totálnímu zmatku. Kdysi dávno, když zlé děti vyhnaly rodiče do mrazu a oznámily jim, ať se bez nového počítače nevrací, mohl i počítačový negramota vzít do ruky ceník a udělat si relativně dobrou představu o tom, jak mocný počítač obstarává. V jednom sloupci byly údaje v gigahertzech (anebo v PR ratingu) a rodič věděl, že čím větší číslo tam bude, tím větší je šance, že krkavčata budou spokojena, a na druhé straně byla cena, kterou bylo nutno udržet co nejnižší.

Nuže dnes tato prostá optimalizace neplatí, neboť nové procesory už mají svá „jména", která nijak nesouvisí s jejich kmitočtem, a dle číselných kódů je lze výkonově srovnat pouze v rámci jedné procesorové rodiny. Navíc dnes mají procesory stejného jména často verze pro různé sockety, takže dramaticky roste šance, že pokud si koupíte samostatně procesor a desku, s překvapením shledáte, že je jaksi nespojíte v jeden celek (pokud neplánujete použít hrubou sílu). AMD a Intel jsou uprostřed zákopové války, pálí po sobě různé verze procesorů, socketů a čipsetů v krátkých dávkách – a všude kolem leží oběti v podobě zmatených kupujících.

DURON JE MRTEV, AŤ ŽIJE SEMPRON! Zdá se, že pro hráče bude nejatraktivnější změnou příchod nástupce Duronu s názvem Sempron. Podobně jako u Duronu jde o budgetový procesor, který má oproti plnohodnotnému Athlonu 64 jenom poloviční velikost cache (512 kB) a chybí mu podpora x86-64. To, co mu ale nechybí, je vysoký výkon (nezapomínejme, že zatím neexistují hry, které by 64bitové instrukce využívaly!). Redukční kúra Sempronu vedla k tomu, že má navíc mnohem menší plochu než Athlon 64, menší vyzařovaný tepelný výkon a teoreticky může být vysoce přetaktovatelný. Aby to ale nebylo tak jednoduché, je tu jeden problém – i Semptron bude k dispozici ve dvou variantách. Pro tu první, nejvýkonnější, platí vše, co bylo řečeno výše, tzn. jde o levnější variantu Athlon 64 s 512 kB cache. Problém je, že ostatní varianty budou vycházet z obyčejného Athlonu (!), budou mít zřejmě pouze 256kB cache a nepůjde tedy o žádné ideální řešení pro počítač na hraní. Jak od sebe jednotlivé série poznat a nenaletět? Jednoduše – rozdíl spočívá v patici. Levnější Semptrony budou určeny pro starší Socket A, zatímco ty dražší a výkonnější budou fungovat výhradně na novém „64bitovém" Socketu 754 (je identický s Athlony 64 „Newcastle" minus 64bitové instrukce). Podle AMD není Socket 754 perspektivní a u nejvýkonnějších procesorů AMD dochází nyní k nahrazení Socketem 939 – Socket 754 bude určen spíše pro levnější systémy se Semprony. Odhaduje se, že nejvýkonnější procesor, který bude pro Socket 754 určen, bude Athlon 64 3700+. Sempron 3100+ pro Socket 754 je ale při svých 4400 Kč s daní velmi zajímavou volbou. Byl testován na Tom's Hardware oproti novým Celeronům D pro Socket 775 (viz dále) a ukázalo se, že je dobře přetaktovatelný, v některých aplikacích po přetaktování dokáže překonat plnohodnotná Pentia 4 a dotahuje i na Athlon 64 3400+ (není divu, když testovací programy nevyužívají instrukce x86-64!) V souboji nových Celeronů se Semprony vychází Sempron (ovšem pouze v provedení pro Socket 754!) jako lepší volba. Sempron bude rozhodně pro hráče velmi atraktivní!



AMD: PŘECHOD NA SOCKET 939 Děsí vás neustálé změny desek? Nebojte se, Socket 939 by s námi měl být „alespoň do poloviny příštího roku". Je určen pro 64bitové procesory AMD nejvyšší třídy, jako je nový Athlon 64 3500+, Athlon 64 3800+ či exkluzivní (a velmi drahý) Athlon FX-53, který je bratru za nějakých 27 000 Kč s daní.

Zatímco Intel plánuje rozsáhlé změny technologií, zůstává AMD zatím spíše u evolučních změn a vylepšení ověřených technologií. AMD zastává názor, že v nejbližší době není třeba technologie podstatně měnit, že to prostě nemá z hlediska výkonu smysl (na rozdíl od Intelu). AMD kupříkladu plánuje držet se zatím AGP 8× – v praktických testech se ukazuje, že je pořád dostačujícím způsobem rychlé. Pravda, na rozdíl od PCI Express x16 nedokáže přenášet data rychle zpět z karty do hlavní paměti, ale většina her zatím přenáší data spíše do karty a využívá lokální grafickou paměť, takže obrovskou propustnost AGP 8× (natož PCIe) vůbec nevyužívá. Dále se zdá, že paměťový řadič Athlonu 64 plně vyhovuje a zatím nejsou potřeba paměti typu DDR2, ba jejich použití dokonce výkon zhoršuje (viz dále).

Socket 939 vychází ze Socketu 940, který pozvolna končí a počítá se s ním pouze pro Opterony, je mu velmi podobný, a protože jsou se Socketem 940 dobré zkušenosti, výrobci neočekávají větší problémy. Socket 939 bude určen pro všechny nové Athlony 64 a Athlony FX, včetně plánovaných 90nm procesorů. I nadále by měly Athlony FX zůstat plně odemčené pro přetaktování včetně multiplikátoru (aby ne, za ty peníze...), Athlony 64 budou mít multiplikátory zamčené a prý je bude možné přetaktovat jen prostřednictvím změny kmitočtu FSB. Čipsety jsou pro nový socket připraveny, jde o nForce3 250 Ultra, SiS755FX/756 a VIA K8T800 Pro, AMD vlastní čipset dělat nebude.

INTEL: SOCKET 775, SLOT NAOPAK Zatímco AMD plánuje poměrně decentní úpravy již funkčních řešení, platformy Intelu čeká radikálnější změna – jde o plné akceptování PCI Express, zaměření se na DDR2, zaměření se na Serial ATA a mimo jiné zcela nový slot pro procesory – LGA775 (Land Grid Array). Tento slot je svým způsobem naopak: piny jsou součástí socketu, ne procesoru. Intel uvádí, že změna má sloužit pro lepší podporu vyšších pracovních frekvencí procesorů a měl by i zlepšit odvod ztrátového tepla. Zda to je pravda, není úplně jasné, rozhodně staré procesory založené na jádře Northwood do nového slotu zasunout nejdou a naopak. Výrobci desek prý novinkou nejsou úplně nadšeni: slot je údajně citlivější na manipulaci, piny je prý možné snadno ohnout a výrobci se obávají většího počtu vrácených kusů desek.

Pro Socket 775 jsou určeny hlavně výkonnější procesory: Pentium 4 EE (3,4 GHz) a procesory založené na novějším jádře Prescott: Pentium 4 520 (2,8 GHz), Pentium 4 530 (3 GHz), Pentium 4 540 (3,2 GHz), Pentium 4 550 (3,4 GHz) a Pentium 4 560 (3,6 GHz). Nové Prescotty jsou teplejší než Northwoody, vyzařovaný výkon se pohybuje mezi 90 a 115 watty a používají nové a větší chladiče zavěšené na nových a pevnějších úchytech. Situace se patrně nezlepší, odhaduje se, že 4GHz procesory na novém jádře (Prescott 2?) budou vyzařovat 150 wattů (za chvíli nebude třeba doma mít přímotop, gosh!)

Intel Celeron D opět existuje ve dvou provedeních, jedno je pro starší Socket 478 a druhé, založené na architektuře Prescott, je určeno pro novější Socket 775. Nové Celerony mají 256 kB cache a také podobně jako nové procesory AMD no-execute bit, který má v kombinaci se Service Packem 2 pro Windows >

pomáhat jako antivirová ochrana. V současné době jsou k dispozici Celerony D 320, 325, 330 a 335 s kmitočty 2,4 až 2,8 GHz, ty jsou určeny pro Socket 478. Celerony D 340, 345 a 350 s kmitočty 2,93 až 3,2 GHz jsou určeny pro Socket 775. Ty obsahují jako Prescotty také třetí nášup instrukcí SSE3.

Chaos? Panikařte! Ne, nepanikařte, pečlivě si zjistěte, CO máte (hodláte si pořídit) za desku a KTERÉ procesory jsou pro ni určeny.

Perspektiva Slotu 775 je jasná po dobu asi dvou let, do roku 2006. Pak adieu, měl by přijít nový socket, který se asi bude jmenovat Socket C. Neustálé mechanické změny ale přinášejí otázku: Jsou nutné, anebo je to jen dobrá taktika výrobců, jak donutit zákazníka, aby s výměnou procesoru vyměnil... ehm... vlastně všechno v počítači?

INTEL 915/925: NOVÁ RODINA ČIPSETŮ OD INTELU Nové procesory v nových slotech budou vybaveny novými čipsety, které dotváří koncepční představu Intelu o počítači pro blízkou budoucnost. Jednotlivé čipsety se liší vybavením a určením:

Intel 925X – Nejvýkonnější, určený hlavně pro Pentium 4 Extreme Edition a pro využití v pracovních stanicích. Podporuje 800 MHz FSB, má dvoukanálový řadič DDR2 pamětí s podporou ECC. Je vybaven PCI Express x16 slotem a čtyřmi PCI Express x1 sloty.

Intel 915P – Určen pro Pentia 4 / Celerony D, podporuje 800/533 MHz FSB a jak DDR2, tak DDR paměti. Rovněž je vybaven jedním slotem PCIe x16 a čtyřmi x1 sloty PCIe x1.

Intel 915G – Stejné jako 915P, navíc obsahuje integrovanou grafiku Intel Graphics Media Accelerator 900, grafiku je možné rozšířit pomocí slotu PCIe x16.

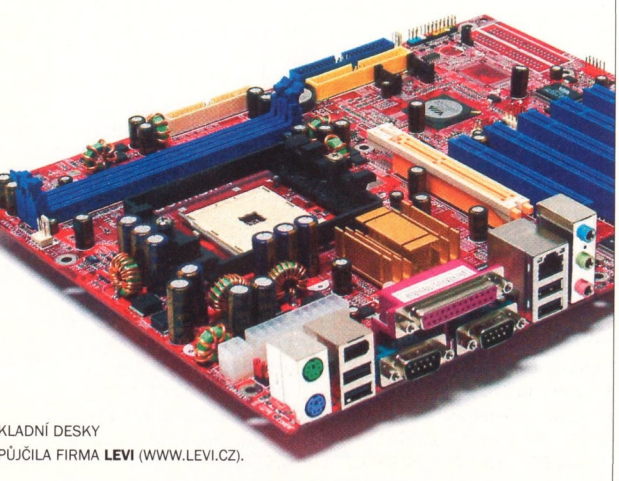
Intel 915GV – Stejné jako 915G, ovšem grafiku rozšířit nelze, k dispozici je jen integrovaný Intel Graphics Media Accelerator 900.

Následovat bude čipset **925XE**, který bude podporovat procesorovou sběrnici o kmitočtu 1066 MHz.

Všechny nové čipsety podporují dvoukanálové uspořádání pamětí s maximálně dvěma DIMMy na kanál, podporují maximálně 4 GB RAM. Můžeme si položit otázku, proč se Intel žene za pamětmi typu DDR2 a AMD ne. Novější technologie není nutně bez nedostatků – a to se týká také pamětí DDR2. Jde o to, že sice paměti DDR2 mají větší propustnost, ale také vyšší latence. Například v dvoukanálovém režimu mají paměti typu DDR400 propustnost 6,4 GB/s a latenci circa 10 ns, zatímco DDR2-400 mají při stejné propustnosti (6,4 GB/s) latenci 20 ns. Teprve nejrychlejší paměti typu DDR2-667 mají kromě vyšší propustnosti 10,7 GB/s také srovnatelnou latenci – 12 ns. Vzhledem k tomu, že procesory AMD mají nově zabudovaný paměťový řadič, vyhovují jim spíše paměti s nižší latencí. Intel naproti tomu preferuje paměťové systémy s vyšší propustností – situace se tak trochu podobá době, kdy Intel preferoval RIMM. Tentokrát se ale poučil a levnější verze čipsetů budou podporovat i klasické DDR RAM.

Kromě nových slotů PCI Express (PCIe) podporují také šest klasických PCI slotů. Zajímavým tahem je odklon od AGP 8× (výrobci desek tvrdí, že se i u intelovských čipsetů dají dodělat) a jednoznačné zaměření na PCIe x16. Zatím se podle benchmarků zdá, že PCIe je „overkill", přenosové pásmo 4 GB/s oběma směry je zbytečně moc a AGP 8× stačí – ale popravdě, v době prvního AGP rozhraní se to říkalo taky. Zatím se však podle reálných benchmarků (ne tedy nástrojů na měření propustnosti) nezdá, že by PCIe x16 nabízelo nějakou razantní výhodu oproti AGP 8×. Je tedy otázkou, zda je tlak Intelu na technologickou změnu rozumný. Plná podpora tohoto grafického rozhraní navíc přijde až s „Longhornem", novou verzí Windows, která se očekává asi v roce 2006.

Zajímavostí je nahrazení zvukového standardu AC97 novým – Intel High Definition Audio, který by měl na deskách přinést zvuk srovnatelný s drahými zvukovými kartami. Předpokládá se osmikanálový zvuk se 192 kHz/24 bity a podporou všech nových formátů, jako je Dolby Digital 5.1/6.1/7.1, SACD, DTS ES/Discrete 6/1 nebo DVD Audio. Nový systém by měl být schopen rozdělit jednotlivé kanály různým aplikacím – a navíc podporuje Jack Sensing/Retasking, takže je jedno, do kterého konektoru co strčíte. Systém pozná, zda jste zasunuli sluchátka nebo mikrofon a podle toho přesměruje vstupy a výstupy.



ZÁKLADNÍ DESKY ZAPŮJČILA FIRMA **LEVI** (WWW.LEVI.CZ).

NENÍ VŠE TAK JASNÉ... Zatím jsme stihli zmínit jen nové procesory a jejich patice; mnoho super věcí však přinesou čipsety. Intel slibuje podporu DirectX 9 přímo v integrované grafice, ale oba silní grafičtí hráči, nVidia i ATI, mají co říct i k motherboardům. nVidia silně protlačuje svoje SLI řešení, které je, zdá se, hlavně pro bohaté nadšence. V jejím snažení ji podporuje VIA, která se snaží proniknout na trh s čipsety pro procesory Intel, kde zatím dominuje Intel a SiS – řešení VIA má nabídnout dva PCIe x16 sloty, které budou využitelné jak pro SLI řešení nVidie, tak i pro podobné duální řešení DeltaChrome přímo od VIA.

Pozvolna se schyluje k zajímavému souboji: AMD nabídne ověřené, masově rozšířené technologie v jejich vyladěné podobě (DDR paměti, podporu karet AGP 8×) a velmi dobrý výkon za velmi rozumné ceny, Intel se snaží dohánět ve svých procesorech náskok, který AMD získala, a přitom se na trh snaží pod tlakem prosadit nové technologie, které jsou nepochybně perspektivní, ale je zatím otázkou, zda jsou zralé, nebo jde o příliš předčasný porod (nezapomínejme, že nové Windows s kódovým označením Longhorn jsou pěkně zpožděné)!

Xbit Labs přinesly rozsáhlé srovnání intelovských systémů jak na Socketu 775 s čipsety Intel 9XX s jejich předchůdci se Socketem 478, tak se systémy od AMD založenými opět na Socketu 754 a 939. Výsledky byly zajímavé a ukazovaly, že nové systémy se všemi jejich novinkami od Intelu nijak zvláště nevynikají nad „ověřenými" komponentami použitými v systémech AMD, ba naopak, zdálo se dokonce, že DDR2 paměti výsledky intelovských platforem zhoršují. Jde o to, že propustnost systému je stejně zatím omezena na 6,4 GB/s a jediné, co paměti DDR2 opravdu přinášejí, jsou výrazně delší latence, které negativně ovlivňují výsledky testů. Platformy od Intelu byly na Xbit Labs označeny jako „perspektivní, ale teprve čas ukáže, jaký je jejich přínos" – tedy ještě nedozrálé. Sami si tato zjištění ověříme ve vlastním testu, ale pokud jsou měření z Xbit Labs správná, vynikají systémy Intelu spíše v obchodních aplikacích, ale zaostávají ve hrách. Připočtěme k tomu absenci AGP 8× (a tedy nemožnost využít stávající grafiky) – a máme relativně jednoznačné zjištění, že u hráčů ZATÍM definitivně vyhrává AMD.

Nechci být špatným prorokem, ale v krátkodobém horizontu mi připadá jako nejlepší volba systému se Sempronem 3100+ na bázi Socketu 754 plus dobrá grafika – pro hráče to bude super platforma. Je to podivné vítězství pro AMD: Zdá se, že pro hráče bude nejzajímavější jejich 64bitový procesor, ale BEZ 64bitových instrukcí... ***– Michal „Hwolf" Rybka***

ZDROJE AMD, INTEL, ATI, XBIT LABS, TOMS HARDWARE, ANANDTECH, SHARKY EXTREME

PROCESORY NA TESTY ZAPŮJČILA FIRMA

alzasoft.cz

(WWW.ALZASOFT.CZ).

PLACENÁ INZERCE

USB flash 128MB + Wi-Fi

Zajímavá kombinace USB flash paměti a Wi-Fi LAN karty zn. TwinMOS. To vše ve velikosti klíčenky s váhou 15g. RAM: možnost přepisu 100.000x, kapacita 128MB. Wi-Fi: 11Mbps, krypt. 64/128-bit WEP, 30-100m.

kód 91400048
cena na www.mironet.cz

1.647,-
s DPH 1.960,-

SOUTĚŽ O CENY ZA 210.000

Vyhraj plazmu za 100.000Kč, počítač Mironet za 50.000Kč a další ceny v celkové hodnotě 210.000Kč. Stačí, když navštívíš www.mironet.cz, odpovíš na jednoduché otázky a možná vyhraješ věci, o kterých dlouho sníš.

MIRONET COMPUTERS

MAŠINKY PRO ŘÍJEN

KUPUJETE NOVÝ POČÍTAČ? S NAŠIMI TIPY TO NEBUDE PROBLÉM... Tak už je to bohužel zase tady – prázdniny definitivně skončily i pro vysokoškoláky a začíná nový semestr. Taky podzim se nám pomalu začíná hlásit o slovo a po nocích už je venku docela pořádná zima, jak se pod stany přesvědčil nejeden nadšený tramp nebo skautka. Takže o to víc důvodů je zůstávat pěkně po večerech doma, vysedávat u počítače a pěkně trápit klávesnici a myš. Samozřejmě, jak jste si už určitě všimli, nějaký ten dobrý důvod pro vysedávání u počítače se najde vlastně každý měsíc. Pokud si ale chcete vylepšit sestavu před novým semestrem, o moc větší kauf než minule se sestavou vybavenou procesory Intel neuděláte. Ceny se změnily opravdu jenom minimálně, něco málo zlevnilo a naopak něco málo zase podražilo, takže vlastně nula od nuly pojde. Rozšíření jsou jenom kosmetická, změny drobné a vylepšení opravdu minimální. Ale takový už je holt život, není každý měsíc posvícení, jako bylo v září...

HIGH-END Jak už jsem se zmínil, změn je tenhle měsíc na poli Intelu opravdu minimum a nijak zvlášť patrné nejsou. Nejvíc prostoru je samozřejmě u nejdražší sestavy, a tak si tady trochu zaexperimentujeme s novou platformou pro procesory Intel-Socket 775. V nejbližších letech rychle nahradí dnes už v podstatě zastaralý Socket 478, a tak je dobré být na ni pěkně připraven. Ideální by bylo provést upgrade kompletní a pořídit zároveň i základní desku vybavenou zbrusu novým čipsetem ze série i915 nebo i925, jenže ty jsou dneska jako novinky pořád nesmyslně drahé a hlavně mají jednu zásadní „nevýhodu". Jsou postavené na nové sběrnici PCI Express a naopak už nemají klasickou AGP, pro kterou je určena naprostá většina v současnosti prodávaných grafických karet. Ty nejvýhodnější koupě prostě na PCI Express nenajdete, a tak zatím ještě zůstaneme u základní desky vybavené sice novou paticí, ale pořád ještě starším (zato osvědčeným) čipsetem i865PE. K tomu samozřejmě příslušný procesor o stejné frekvenci jako minule, tedy 2,8 GHz, ovšem tentokrát už se jedná o jádro Prescott. V něčem lepší, naopak v dalších věcech horší než jeho předchůdce Northwood, ale takový už je život – pokrok holt nelze zastavit a vy budete alespoň připraveni do budoucna na případný upgrade. Celková kapacita operační paměti zůstává pořád na ucházejících 512 MB, kvůli dvoukanálovému paměťovému řadiči logicky rozdělená na dva 256MB DDR400 moduly ideálně od firmy A-Data. Doba pokročila, takže za stejnou cenu pořídíte modely s latencí CL 2,5 a se štěstím už poběží i na CAS 2. Zůstává nám tu také stálice posledních měsíců, výkonný akcelerátor MicroStar RX9800Pro TD128 se staronovým čipem Radeon 9800Pro, ke kterému dostanete slušný bundle plných her (Tom Clancy´s Ghost Recon, The Elder Scrolls III: Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project). Ty si budete moci nainstalovat na 160GB harddisk firmy Hitachi s 8MB vyrovnávací pamětí a rozhraním SATA, který by měl jednoznačně patřit k tomu nejrychlejšímu, co v téhle kategorii pořídíte. Samozřejmostí je pak už DVD vypalovačka Lite-ON SOHW-1633S, a jak už je taky pomalu tradicí, opět zbrusu nový model.

OPTIMUM je změnami opravdu prakticky nedotčené. Už několik měsíců za sebou tu máme procesor P4 2,4 GHz s 1 MB vyrovnávací L2 cache a jádrem Prescott, který sice běží na pomalejším FSB 533 MHz, ale pořád je lepší než jakýkoliv ořezaný Celeron. I když je vybaven „novým" jádrem, pořád používá starou dobrou patici Socket 478. Sám o sobě poskytne víc než uspokojivý výkon, navíc jej lze celkem snadno přetaktovat, a tak si můžete v případě potřeby polepšit. Pamětí také nemá smysl šetřit, abyste si dneska normálně zahráli, bez půl gigabajtu se rozhodně neobejdete a A-Data DDR400 jsou opět optimální volbou. Stejně tak Radeon 9600XT od firmy Sapphire rozhýbá bez problémů většinu dnešních i těch chystaných titulů, a to ve velice slušných rozlišeních. Jenom pozor na LCD displeje s větší úhlopříčkou, které mají nativní rozlišení 1280 × 1024 a výše. S tím už si akcelerátor většinou neporadí, zvláště v novějších a náročnějších titulech. Při všech těch změnách opět nezbyly peníze na větší než 80GB disk Hitachi, ovšem proč vlastně chtít víc? Můžete přece pravidelně zálohovat na DVD vypalovačce Lite-On, a protože se jedná o stejný model jako v nejvyšší sestavě, nebude problém zálohovat i na dvouvrstvá média. Nový Lite-ON SOHW-1633S zvládne zápis 2,4× na DVD+R DL, dokáže vypalovat obyčejná DVD+R až 16×, přepisuje pak klasicky 4×. Pro minusová média jsou numera trošku nižší, pouze 8× a 4×. Na CD pak zapisuje 48× a přepisuje 24×.

BUDGET sestava s procesorem od Intelu už je na hranici rozumné využitelnosti pro hráče, protože, řekněme si to na rovinu, Celeron přece jenom nepatří k nejvýkonnějším procesorům. Naštěstí se alespoň jedná o novou řadu Celeron D s jádrem Prescott, které dostalo do vínku vedle zároveň ještě rychlejší FSB 533 MHz i sadu instrukcí SSE3. Jedinou šancí, jak získat pořádný výkon, je taktovat, a to nemilosrdně. Čím víc procesor přetočíte, tím bude lepší – a že to jde jednoduše. Akcelerátor Sapphire Atlantis ATI Radeon 9600XT si stejně jako v minulé sestavě poradí s většinou dnešních i budoucích her, pro které bude mnohem větší brzdou spíš 256 MB paměti. Nakonec tu máme ještě combo mechaniku Lite-On, takže si můžete zajít do půjčovny pro nějaký ten film na DVD, nebo si koupit originál a zálohovat si ho pěkně v DivX formátu na CD-R, a to pěkně svižně, rychlostí 52×.

NOUZOVÝ MODEL je opravdu, ale opravdu hodně základní řešení vhodné pro příznivce převážně starších titulů, které na téhle sestavě budou šlapat celkem dobře. Novější hry pak nejspíš nespustíte ve vyšším rozlišení než 800 × 600 a stejně budete muset občas nějaký ten detail ubrat. Jinak ale na psaní domácích úkolů nebo brouzdání po internetu je to víc než slušná sestava. Navíc díky integrované 5.1 zvukové kartě a combo mechanice Lite-On můžete z takového počítače po připojení k televizi a odpovídajícím reproduktorům vytvořit velice slušné domácí kino. ***– Václav Vlček***

SESTAVY S PROCESOREM INTEL

	HIGH-END DO 25 000 KČ	OPTIMÁLNÍ DO 20 000 KČ	BUDGET DO 15 000 KČ	NOUZOVÝ MODEL DO 10 000 KČ
MOTHERBOARD	ASUS P5P800 – INTEL 865PE	MICROSTAR 865PE NEO2-PFS	ASUS P4P800S SE	MICROSTAR PT8 NEO-V – VIA PT800
PROCESOR	INTEL PENTIUM 4 2,8 GHZ 800 MHZ 1 MB 775PIN BOX	INTEL PENTIUM 4 2,4 GHZ 533 MHZ 1 MB BOX PRESCOTT	INTEL CELERON D 330 2,66 GHZ BOX	INTEL CELERON D 320 – 2,4 GHZ BOX
CHLADIČ	DODÁVANÝ BOX	DODÁVANÝ BOX	DODÁVANÝ BOX	BOXOVANÝ
PAMĚŤ	2×A-DATA 256 MB DDR 400 MHZ PC3200	2×A-DATA 256 MB DDR 400 MHZ PC3200	A-DATA 256 MB DDR 400 MHZ PC3200	A-DATA 256 MB DDR 400 MHZ PC3200
ZVUKOVÁ KARTA	INTEGROVANÁ 5.1 ADI AD1985	INTEGROVANÁ 5.1 C-MEDIA 9739A	INTEGROVANÁ 5.1 ADI AD1888	INTEGROVANÁ 5.1 ADI AD1888
SÍŤOVÁ KARTA	INTEGROVANÁ MARVELL 88E8001 10/100/1000 MBPS	INTEGROVANÁ REALTEK 10/100/1000 MBPS	INTEGROVANÁ REALTEK RTL8100C 10/100 MBPS	INTEGROVANÁ REALTEK RTL8100C 10/100 MBPS
GRAFICKÁ KARTA	MICROSTAR RX9800PRO TD128 128 MB	SAPPHIRE ATLANTIS ATI RADEON 9600XT 128 MB	SAPPHIRE ATLANTIS ATI RADEON 9600XT 128 MB	OEM ATI RADEON 9200 64 MB
HDD	HITACHI DESKSTAR 7K250 160 GB SATA	HITACHI DESKSTAR 7K250 80 GB 2MB PATA	HITACHI DESKSTAR 7K250 80 GB 2 MB PATA	HITACHI DESKSTAR 7K250 80 GB 2 MB PATA
DVD|CD	LITE-ON SOHW-1633S	LITE-ON SOHW-1633S	LITE-ON SOHC-5232K	LITE-ON SOHC-5232K
FDD	FDD 3,5" 1,44 MB	FDD MECHANIKA 3,5" 1,44 MB	FDD MECHANIKA 3,5" 1,44 MB	FDD MECHANIKA 3,5" 1,44 MB
BEDNA	MIDITOWER MIN 300 W	MIDITOWER MIN 300 W	MIDITOWER MIN 300 W	MIDITOWER MIN 300 W
	CELKEM S DPH 25 825 KČ	CELKEM S DPH 20 156 KČ	CELKEM S DPH 15 500 KČ	CELKEM S DPH 11 770 KČ

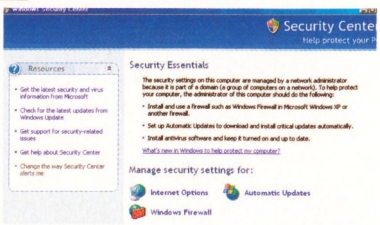
CENY JSOU POČÍTANÉ PODLE CENÍKŮ FIREM ALZASOFT (**WWW.ALZASOFT.CZ**), CZECH COMPUTER (**WWW.CZECHCOMPUTER.CZ**) A LEVI INTERNATIONAL (**WWW.LEVI.CZ**)

SOFTÍKY

TEXTY – VÁCLAV VLČEK

WINDOWS XP SP2 CZ

INTERNET > WWW.MICROSOFT.CZ
FORMA > UPDATE SYSTÉMU WINXP



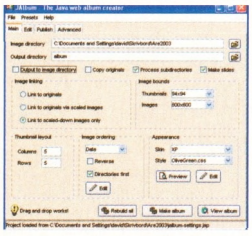
Pokud používáte tu více a tu méně populární operační systém Microsoft Windows XP a v poslední době jste nežili na Měsíci bez připojení k internetu, určitě jste už slyšeli o poslední velké aktualizaci – Service Pack 2. Napsalo se toho o něm hodně, asi nejzajímavější jsou informace o celé řadě programů i her, které po jeho nainstalování nemusí zrovna korektně pracovat. Na druhou stranu zase obsahuje opravdu praktické a užitečné funkce pro ochranu počítače připojeného k internetu, hlavně pak tedy konečně pořádný vestavěný firewall, bránící spoustě nejrůznějších útoků. Majitelé počítačů připojených přes veřejné IP adresy určitě budou mít zkušenosti, stačí nechat čistě nainstalovaný počítač připojený pár minut bez ochrany, a pokud za tu dobu chytnete jenom jeden virus, dá se mluvit o štěstí. V redakci už ho používáme hrdinně všichni a zatím se žádné fatálnější problémy neukázaly, důležité je, že Mashed funguje, že ano ☻. Každopádně už je k dispozici jak anglická, tak i česká verze, a proto neváhejte a instalujte. Škoda jen, že díky firemní politice firmy Microsoft není možné umístit instalační soubor na CD/DVD, takže si ho budete muset sami stáhnout... ×

JALBUM V4.6

INTERNET > WWW.DATADOSEN.SE/JALBUM
FORMA > FREEWARE

Vrátili jste se právě z dovolené a máte spousty více či méně skvělých fotek, na které jste náramně hrdí, a chtěli byste je vystavit pro všechny své známé na internetu? Potom to chce nějakou zajímavou aplikaci, která dokáže vzít spousty obrázků a dát jim nějakou formu v HTML. Samozřejmě pro to existují spousty nejrůznějších aplikací, ale JAlbum je zajímavé minimálně proto, že běží na platformě JAVA, a tak není problém spustit ho na jakémkoliv počítači bez ohledu na operační systém, procesor a já nevím co ještě. Navíc je JAlbum poměrně populární, a proto k němu najdete spousty nejrůznější „skinů" pro úpravy vzhledu vašeho alba, nebo si dokonce můžete vytvořit svoje vlastní. Celý systém je velice dobře konfigurovatelný, můžete si nastavit spousty srandiček a výborná je třeba podpora digitálních fotografií s implementovanými EXIF informacemi, které pak není problém zobrazit v galerii. ×

NA DVD 118

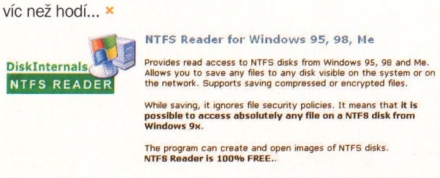


DISKINTERNALS NTFS READER FOR WIN95 98 ME V1.01

INTERNET > DISKINTERNALS.COM
FORMA > FREEWARE

I do třetice tu máme další utilitu, která vám pomůže s dalším vynálezem firmy Microsoft. Pokud používáte „novější" Windows NT, 2000 nebo XP, asi už jste se setkali se souborovým systémem NTFS. Oproti starší FAT či FAT32 má spousty výhod a rozhodně se vyplatí ho používat, ale má zároveň jednu zásadní nevýhodu. Starší operační systémy, jako jsou Windows 95, 98 nebo ME, si s ním prostě neporadí a disky zformátované jako NTFS prostě nepřečtou. Dneska už to asi není až takový problém, starší počítače se staršími Windows pomalu mizí, ale pořád jich je dost, a tak by vám mohla pomoci jednoduchá utilitka od firmy DiskInternals. Stačí ji nainstalovat a pak není problém přečíst jakýkoliv disk se souborovým systémem NTFS, navíc s jednou podstatnou výhodou – NTFS Reader úplně ignoruje jakákoliv přístupová práva, která mají soubory na NTFS nastavena, a tak se dá zároveň použít třeba i pro záchranu dat, ke kterým jste si omylem zamezili přístup. Utilitka je zadarmo a třebaže ji asi nebudete pravidelně používat, občas se víc než hodí... ×

NA 118

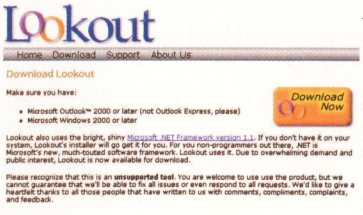


LOOKOUT V1.2.2

INTERNET > WWW.LOOKOUTSOFT.COM
FORMA > FREEWARE

I další utilitka má s produkty firmy Microsoft hodně společného, tentokrát se ale týká hojně používaného nejenom poštovního klienta Outlook, a to od verze 2000 výše. Pokud i vy patříte mezi jeho příznivce, jistě víte, jak mizerné a hlavně pomalé má vyhledávání jakýchkoliv informací, zvláště když máte v archívu velkou spoustu mailů za posledních pár let a ještě jsou rozřazené pěkně logicky do složek. Brrr. To si člověk dvakrát rozmyslí se o něco takového pokusit. Naštěstí je tu ale malá a praktická utilitka nazvaná jednoduše Lookout. Ta přidá do Outlooku nenápadnou lištu, velice podobnou třeba Google toolbaru v Internet Exploreru a dokonce používá i stejnou syntaxi s plusy, minusy a uvozovkami pro přesnější definování toho, co chcete vyhledávat. Po instalaci si vytvoří index všech archivovaných mailů ve zvolených souborech Outlooku (PST i další) a pak už stačí jenom napsat, co hledáte. Není třeba složitě označovat všechny složky, které chcete prohledat, čekat někdy i pár minut na nejistý výsledek, nadávat na neuvěřitelně mizerný vyhledávací systém, výsledek od Lookoutu se objeví téměř okamžitě a bez problémů. Prostě pohodička. Systém se někomu z Microsoftu dokonce zalíbil natolik, že Lookout zakoupili, a tak se nejspíš objeví v některé z dalších verzí Outlooku... ×

NA 118

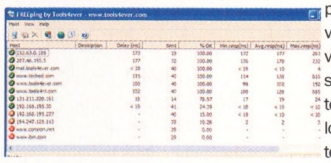


FREEPING V2.0

INTERNET > WWW.TOOLS4EVER.COM/PRODUCTS/FREE/FREEPING
FORMA > FREEWARE

Máte doma nějaké to rychlejší připojení k internetu, třeba ADSL, kabelový modem nebo třeba Wi-Fi? Potom už se vám určitě nejednou stalo, že zničehonic přestala data z internetu téci a nikdo netuší, co se vlastně děje. Pak ještě než budete nervózně volat na infolinku providera, vyzkoušejte jednoduchý prográmek FREEping. Funguje v podstatě velice podobně jako klasický příkaz PING, známý z většiny operačních systémů, tedy vysílá speciální pakety na vybraný server a očekává odpověď. Pokud je všechno v pořádku a spojení funguje, paket se vám dříve či později vrátí a navíc ještě zjistíte, jak rychlou odezvu má daný server. No a FREEping vám umožní jednoduše si nadefinovat neomezené množství serverů, na které „pingne" najednou, a tak zjistí, co všechno vlastně funguje. Stačí si pak pomocí příkazu TRACERT zmapovat cestu, jakou putují vaše pakety od PC k cílovému serveru, přidat adresy všech routerů po cestě a navíc přihodit třeba důležité servery, případně počítače kamarádů. Rychle tak zjistíte, jestli se zaseknul váš domácí ADSL modem, vypadlo spojení poskytovateli, anebo prostě neběží jenom ten jeden server, na který se připojujete. ×

NA 118



PLACENÁ INZERCE

Laserová bezdrátová myš Logitech MX1000

Používá místo optické diody laserovou s dvacetkrát vyšší přesností snímání. Napájená LiOn baterií s dobíječkou v ceně. Identifikace baterie přímo na myši. Scrollování ve vertikálním i horizontálním směru.

kód 90300585
cena na www.mironet.cz
1.596,-
s DHP 1.899,-

SOUTĚŽ O CENY ZA 210.000

Vyhraj plazmu za 100.000Kč, počítač Mironet za 50.000Kč a další ceny v celkové hodnotě 210.000Kč. Stačí, když navštívíš www.mironet.cz, odpovíš na jednoduché otázky a možná vyhraješ věci, o kterých dlouho sníš.

MIRONET COMPUTERS

Texty – Otakar Schön

Bomber Kid

Českých Java her jsme už představili několik, vlastně nejsou v této rubrice žádnou výjimkou a jejich vývoj v české kotlině jen kvete. Polskou hru jsme ale měli možnost vyzkoušet snad poprvé. Nejde o žádné velké překvapení, protože si polští vývojáři vybrali jako předlohu klasiku Atomic Bomberman. Na rozdíl od nedávno vydaného Bombermana pro N-Gage postrádají Poláci licenci, proto se hra graficky od originálu výrazně liší. Základ hratelnosti zůstal ale zachován. Na začátku budete mít jednu bombu, později budete sbírat bonusy, které váš ničivý arzenál patřičně rozšíří. Grafické prostředí díky jasným barvám působí trochu nezvykle, ale zejména dětem se líbí, jen postavička bombového dítka by mohla být větší. ×

level INDEX 7,5

VÝROBCE > JABLER **DISTRIBUTOR** > WWW.WAPSTRANKY.CZ **CENA** > 30 KČ **PRO** > BAREVNÉ NOKIE, SIEMENS M55, SIEMENS S55, SIEMENS SL55

Ancient Ruins 2

Hry na hrdiny jsou na mobilech stále spíše vzácným kořením, a tak je pokračování Ancient Ruins v nabídce T-Mobile příjemným osvěžením. Klasická jednoduchá hra spočívající v soubojích se dvěma druhy různě silných monster a řešení logických úkolů staví na pěkné grafice a neotřelosti žánru. Na rozdíl od prvního dílu se zde utkáte se zombiemi a potvorami z rodu kočkovitých šelem. Hlavní změnou oproti prvnímu dílu je automatický generátor monster, který přivolá potvoru odpovídající úrovně do míst, kde se pohybujete. To je příjemná změna oproti první verzi, kde po průchodu jednou oblastí znamenal návrat jen nudnou procházku po vymláceném území. Pokud máte první díl, můžete získat výhodu ve hře importem vlastností původního hrdiny do nového ženského těla. Se změnou pohlaví hlavního hrdiny/hrdinky souvisí i nový zvukový doprovod, místo mužských heknutí budou při úderech slyšet ženská. Do opravdové RPG hře ještě hodně chybí, ale mezi slepými je jednooký králem. ×

level INDEX 7,0

VÝROBCE > HANDY-GAMES **DISTRIBUTOR** > T-MOBILE **CENA** > 59 KČ **PRO** > BAREVNÉ NOKIE, SIEMENS M55, SIEMENS M56, SIEMENS ŘADA S, SONY ERICSSON T6XX, ERICSSON Z600

2004 Real Football

Kvalifikace na mistrovství světa není úplně světobornou událostí, na jejíž vlně by se mohla svézt popularita hry pro mobilní telefony, ale i tak Real Football jednoznačně vyčnívá z řady, a to svou cenou. 90 korun za mobilní hru je u našich mobilních operátorů jednoznačně nejvyšší jednorázová částka. A zajímavé na tom je, že nejde o vyhozené peníze.
Hra Gameloftu je inzerována jako nejrealističtější simulátor fotbalu pro telefony s podporou Javy. A skutečnost tomuto tvrzení překvapivě odpovídá. Nejde ani o samotnou grafiku, která je opravdu nadstandardní, ale také o to, že ve hře najdete stovky hráčů s reálnými jmény, včetně národního týmu České republiky. Zúčastnit se můžete dvou turnajů a samozřejmě můžete proti sobě postavit vždy dva týmy z nabídky 38 národních reprezentací.
Pro ovládání využijete téměř celou klávesnici, hlavně pro pohyb hráčů, ale minimálně na N-Gage se hra hýbá až překvapivě svižně. Pokud máte rádi fotbal, připravte se na bolavé palce. ×

level INDEX 9,0

VÝROBCE > GAMELOFT **DISTRIBUTOR** > WWW.EUROTEL.CZ **CENA** > 90 KČ **PRO** > BAREVNÉ NOKIE

Sextris

Uvažování, zda do přehledu Java her pro Level zařadit i hru s jednoznačně erotickým nádechem, bylo složité, ale vzhledem ke kvalitě hry a obsahu běžného televizního vysílání nám snad žádné pohoršené dopisy čtenářů nehrozí. Sextris pro mobilní telefony je předělávkou jedné z oblíbených modifikací původního Tetrisu. Namísto rovnání kostiček do řad budete do správných poloh k sobě skládat panďuláky a panďulačky.
I když se může zdát, že jde jen o lacinou lechtivou zábavu, hra si uchovává všechny prvky logického rychlíku. Postavičky obou pohlaví se vyskytují v různých polohách a jen správně se dotýkající postavy opačného pohlaví dokáží uskutečnit krátký sexuální akt a na vrcholu rozkoše zmizet z displeje. Bohužel, na rozdíl od PC verze chybí zvuky. ×

VÝROBCE > CELLMEDIA **DISTRIBUTOR** > WWW.WAPSTRANKY.CZ **CENA** > 30 KČ **PRO** > BAREVNÉ NOKIE

level INDEX 8,0

Pathway to Glory

PREVIEW

Výjimkou potvrzující pravidlo je na stránce recenzí her pro mobilní přístroje první pohled na chystanou hru Pathway to Glory. Hlavním tahákem tahové strategie z druhé světové války je realistická grafika včetně pohybů vojáků snímaných technologií motion-capturing, velké množství typů jednotek, prostě ryzí tahová strategie. V tuto chvíli je zdarma dostupné demo, které obsahuje misi ze severní Afriky.

V demu je možné hrát pouze za Američany, další spojenecké národy budou dostupné v plné verzi. Po výběru jednotky, se kterou se chcete pustit do boje, už absolvujete výborně propracovaný brífink včetně hlasového doprovodu. Hráč se obeznámí s úkolem a může si vybrat z nabídky specialistů vhodných pro splnění tohoto úkolu.

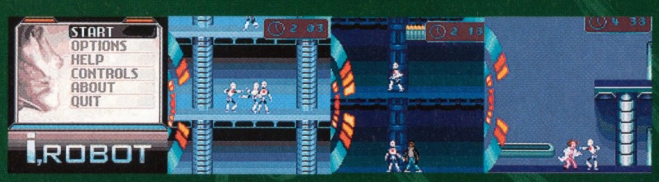
V demu chybí odstřelovači, což je docela škoda, tato specializace je přece jen přitažlivější než například medik. Nechybí ani množství informací o jednotlivých vojácích, jako například v Commandos, s postupem ve hře se dokonce schopnosti vojáků mají zlepšovat.

Po vstupu do samotné hry už závisí jen na vás, jakým stylem své svěřence povedete, protože jde o tahovou hru, budete mít dostatek času na přemýšlení. Není úplně jisté, jak velké množství hráčů uznává tahové strategie, i když se značným spádem, za ideální žánr, pro N-Gage jde v tuto chvíli o nejlepší využití možností přístroje. „Tahovitost" hry navíc umožňuje multiplayer na jednom přístroji, což je skutečná deviza Pathway to Glory, dvě N-Gage vedle sebe přece jen tak často neuvidíte. Snad se plné verze dočkáme co nejdříve. ×

I, Robot

Filmy, hry podle filmů a Java jsou už pomalu nerozlučná trojice. Nyní se filmovou licenci snaží využít německá společnost Mobil Scope, která získala licenci na film Já, Robot, který vychází z díla klasika sci-fi Isaaka Asimova. Příběh filmu prozrazovat nebudeme. Řekneme jen, že hra je zasazena do prostředí mnohapatrové administrativní budovy, po které se hráč pohybuje pomocí výtahů a schodišť. Výtahy můžete občas použít k dekonstrukci vašich nepřátel, genericky vypadajících robotů. Většinou ale před nimi budete utíkat, pokud náhodou nenajdete nějaké zajímavé vylepšení, které vám ulehčí život. Hra má tři úrovně rozdělené vždy na dvě části, každou úroveň potom budete procházet s jinou postavou z filmu. První úroveň patří zběhlému robotu Sonnymu, který se dokáže svým divokým kolegům bránit ručně. Vědátorka Calvinová se před nepřáteli v podobě robotů může schovat do dveří a nakonec detektiv Spooner může roboty nakopat, popřípadě vyřadit z provozu ranou z revolveru, pokud najde náboje.

Hra Já, Robot má ale i přes zajímavý nápad se třemi různými postavami dva zásadní problémy. Prvním je robot, tedy vaši nepřátelé, kteří jsou stále stejní, a druhým problémem je trochu těžkopádné ovládání, které nereaguje úplně nejsvižněji. Je to škoda, protože tyto komplikace sráží hru někam k šedému průměru, a to je dnes hodně málo. ×



level INDEX 8,0

VÝROBCE > MOBIL SCOPE **DISTRIBUTOR** > WWW.T-MOBILE.CZ
CENA > 59 KČ **PRO** > BAREVNÉ NOKIE, MOTOROLA V300, V400, V500, V525, V600, SONY ERICSSON K700, T610, T630, Z1010

PLACENÁ INZERCE

Vykouzli si cestu z nudy za 15 Kč

Stahuj z zones oblíbené Java hry

Submarine II
S ponorkou v nebezpečných hlubinách
Nokia: 3100, 3300, 6100, 6230, 6610, 6820, 7210, 7250, 7250i
Kód: SUBMARINE2

Castle Of Spells
Projdi labyrint tajemného hradu.
Nokia: 3650, 7650, N-Gage
Motorola: V300
Kód: CASTLE

Melouny
Pohraj si s nepřátelskými melouny.
Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 6100, 6230, 6610, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage
Siemens: MT50, C55, M55, S55, MC60
Kód: MELOUNY

Siberian Strike™
Dobyj sovětské monstrum ve své stíhačce.
Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 6100, 6230, 6610, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage
Siemens: MT50, C55
Motorola: V300
Kód: SIBERIANSTRIKE

iTanx
Vyčisti terén ve svém tanku.
Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 6100, 6230, 6610, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage
Siemens: MT50, C55, M55, MC60, S55
Kód: ITANX

Baby
Nasbírej zapomenuté hračky.
Nokia: 3510i, 3650, 7650, N-Gage,
Siemens: M55, S55, MC60
Kód: BABY

Space 2315
Znič bojové stroje mimozemšťanů.
Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 6230, 6310i, 6100, 6610, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage
Siemens: MT50, C55, M55, MC60, S55
Kód: SPACE

Deep Snow
Zkus, jak jsi dobrý na snowboardu.
Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 6100, 6230, 6610, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage
Siemens: M55, S55, MC60
Kód: DEEPSNOW

Star Bar
Ovládni Hvězdný bar.
Nokia: 3410
Siemens: MT50, C55
Kód: STARBAR

Look 4 Eggs
Projdi labyrintem a hledej ukrytá vejce.
Nokia: 3100, 3300, 3650, 6100, 6230, 6610, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage
Siemens: M55, MC60, S55
Kód: LOOK4EGGS

© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Siberian Strike is a registered trademark of Gameloft S.A.

Jak objednat Java hry pomocí SMS:

1. Do SMS napište klíčové slovo pro typ vašeho mobilu (viz přehled níže),udělejte mezeru a za ni napište kód vybrané hry (příklad celé SMS: **N3650HRA CASTLE**).
2. SMS odešlete na číslo 5005.
3. Objednanou hru obdržíte do vašeho mobilu v podobě wapové záložky nebo v SMS. Prostřednictvím záložky, příp. potvrzením odkazu v SMS se připojíte na wapovou stránku hry, kde potvrdíte její stažení.

Klíčová slova: Nokia: 3100 – N3100HRA, 3300 – N3300HRA, 3410 – N3410HRA, 3510i – N3510HRA, 3650 – N3650HRA, 6100 – N6100HRA, 6230 – N6230HRA, 6310i – N6310HRA, 6610 – N6610HRA, 6820 – N6820HRA, 7210 – N7210HRA, 7250 a 7250i – N7250HRA, 7650 – N7650HRA, N-Gage – NGAGEHRA; **Siemens:** MT50 – SMT50HRA, C55 – SC55HRA, M55 – SM55HRA, S55 – SS55HRA, MC60 – SMC60HRA; **Sony Ericsson:** T610 – SET610HRA; **Motorola:** V300 – MV300HRA

Více informací a další hry za 15 Kč najdete v sekci Downloads na www.t-zones.cz nebo wapu t-zones, vždy v kategorii „jen za 15 Kč". Za objednací SMS platíte cenu dle vašeho tarifu. Ceny jsou včetně DPH.
Pro stahování Java her je potřeba mít aktivní službu GPRS a správně nastaven telefon. Pro aktivaci GPRS a nastavení telefonu se obraťte na Infolinku T-Mobile 603 603 603 (4603 z T-Mobile zdarma) nebo na www.t-mobile.cz

T··Mobile···

FAHRENHEIT 9/11

SNAD ŽÁDNÝ DOKUMENT NEVZBUDIL V DĚJINÁCH FILMU TAKOVÝ ROZRUCH jako protibushovský snímek Michaela Moorea, oceněný letos Zlatou palmou v Cannes. Čeští politici se snažili dohnat své zahraniční kolegy a jako správní filozofové a rétorici cítili neodolatelnou potřebu se k tomuto filmu vyjadřovat. Jejich myšlenky byly většinou značně „mimo", ale v jednom měli shodně pravdu – Moore je manipulátor, jenž své diváky dovádí přesně tam, kam potřebuje. Bushovi patolízalové přitom však trochu pozapomněli na jinou skutečnost a tou je to, že přesně totéž činí nejen celý hollywoodský filmový průmysl, ale také současná politika nejmocnějšího muže světa. Moorův dokument je tak potřeba brát především jako cenný pohled „z druhé strany", jako dílo, které může otevírat oči slepené Bushovými výmysly o globální demokracii. Sám Moore k tomu trefně dodává: „Fahrenheit je jako komentář v novinách. Je to můj názor na Bushovu administrativu, ne pokus o fair a vyváženou žurnalistiku."

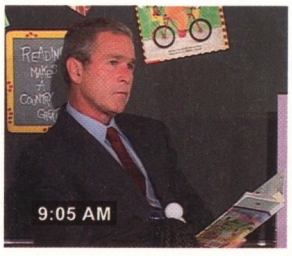
FILM

Film samotný by se dal přitom rozdělit na tři části. V úvodu se dočkáme ironického portrétu prezidentovy osobnosti, naplněného zpomalenými záběry a sarkastickými vsuvkami typu vysedávání Bushe ve třídě s dětmi v době, kdy narazilo první letadlo do WTC. Následuje část zaměřená na válku v Iráku, která bohužel trpí rozvleklostí a polopatickými monology („Koho by zajímal Irák, kdyby tam nebylo druhé největší naleziště ropy na světě? Bush bombarduje celý svět kvůli naftě!"). Poslední „díl" je potom nejemotivnější. Moore se v něm soustřeďuje na výpovědi lidí, které válka postihla nejen v zahraničí, ale i doma v USA. Vše je přitom natočeno atraktivní formou, v níž se mísí humor s fatálními problémy současné civilizace. A jakkoliv režisér manipuluje s fakty, celou dobu nutí diváky k zamyšlení, co všechno může být politickou hrou a co realitou. Vyprávění je nejsilnější ve chvílích, kdy Moore dodává scénám proklatě černý humor, kterého je tu bohužel o něco méně než v Bowling for Columbine. Na druhé straně je jasné, že na tématu George Bush a jeho politika se toho moc vtipného nenajde.

4|5

– Jakub Lederer

FAHRENHEIT 9/11
USA
Délka 112 minut
Režie Michael Moore
Hrají Michael Moore a občané (nejen) USA



CATWOMAN

OSTÝCHAVÁ A PŘECITLIVĚLÁ VÝTVARNICE PATIENCE PHILIPS (HALLE BERRY) JE ŽENA, která se snad nikdy nepřestane omlouvat za to, že se vůbec narodila. Pracuje jako návrhářka pro gigantickou kosmetickou společnost, přicházející na trh s revolučním výrobkem proti stárnutí. Když Patience náhodou narazí na zlověstné tajemství svého zaměstnavatele, ocitá se náhle uprostřed ohromného spiknutí, které jí následně navždy změní život. Vdechnutím života od prastaré egyptské kočky se promění v ženu s kočičí silou, s ohromnou rychlostí a zbystřenými smysly. Díky nově získaným dovednostem se Patience stane Catwoman, uhlazenou a plíživou bytostí, balancující na tenké hranici mezi dobrem a zlem. Převyprávění děje je potřeba brát pouze orientačně. Catwoman totiž v podstatě žádný děj nemá a jediné, na co sází, je atraktivita čokoládové hrdinky a čistý pohádkový příběh, jehož naivita musí urážet i sentimentální dvanáctiletou žačku soukromé školy vaření.

FILM

Nejprve musí divák protrpět zdlouhavý úvod, v němž je didakticky zdůrazňováno, že Patience je naivní snaživou dívkou, kterou všichni využívají. Ještěže se náhle na římse jejího chudého bytečku objeví kočka, která v sobě skrývá pradávnou sílu a tu se rozhodne předat právě populární afroamerické herečce. Následující tradiční přerod obyčejné dívky v akční hrdinku rychle nabírá směr Absurdistán. Naše Popelka může jenom blednout závistí, jak je to jednoduché. Oříšky už dávno nejsou v módě, teď stačí jedno letmé kočičí políbení, věrná guru-přítelkyně, která pošle ten správný úbor, a pár diamantových drápů a už před námi stojí šťastná hrdinka, pomalu ale jistě měnící svět k lepšímu. V souvislosti s touto scenáristickou slátaninou je nutno říct, že Catwoman je ryze ženský film, dokonce tak ženský, že snad ani nechtěl být akční. Většinu doby se plká o banalitách, jejichž červený odstín by zahanbil i knihovnu mojí sentimentální sousedky. Když už nastane nějaká akce, její provedení je většinou natolik směšné, že to tvůrci snad ani nemohli myslet vážně. Navíc – celkově film naprosto postrádá jakoukoliv dynamiku a vše směřuje k plytkému finiši v tempu obtěžkané šnečí maminky.

1|5

– Jakub Lederer

CATWOMAN
USA
Délka 104 minut
Režie Pitof
Hrají Halle Berry, Sharon Stone, Benjamin Bratt, Lambert Wilson, Frances Conroy

PRODIGY - ALWAYS OUTNUMBERED, NEVER OUTGUNNED

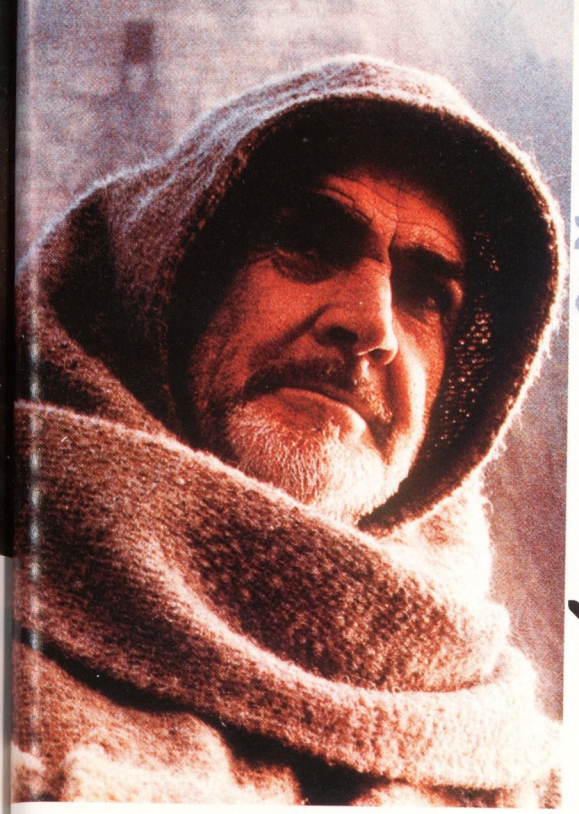
Vzhledem k tomu, že se k nám novinka skupiny Prodigy dostala opožděně, nevěnujeme jí již takový prostor. Přesto, nenechte si tuto desku ujít. Dlouho očekávaný titul si totiž pozornost jednoznačně zasluhuje. Prodigy kašlou na trendy, kašlou na požadavky komerčních hudebních televizí a rádií. Natočili výraznou elektronickou taneční desku, která se do nás opírá s razancí rockové kapely. S Prodigy zalezli do studia i bratři Gallagherové. Ve skladbě Shoot Down si Liam zazpíval a Noel zahrál na basu. Liam Howlett, hlavní postava Prodigy, tentokrát vsadil na nespoutanost a tvrdost. Prodigy jsou tedy opět takoví, jaké je mají jejich posluchači rádi.

4|5

MARILYN MANSON - LEST WE FORGET - BEST OF

Předvánoční sezóna výběrů a všelijakých kompilací udeřila letos pro jistotu hned v říjnu. Marilyn Manson, elektrometalový mág, pozér, zpěvák, drsný muž a především pak velmi chytrý byznysman a bývalý hudební publicista se rozhodl zrekapitulovat svoji dosavadní kariéru a přichystal kompilaci svých největších hitů. Na albu Lest We Forget je celkem sedmnáct skladeb, mezi nimiž nechybí takové pecky jako The Dope Show, Rock Is Dead a The Beatiful People. Manson mezi své největší hity zařadil i předělávky Tainted Love (The Soft Cell) a Sweet Dreams (Eurythimcs) s klidem člověka, který je považuje již dávno za své. Na albu je pak i jedna novinka. Opět se jedná o cover verzi. Tentokrát se „prořval" skladbou Personal Jesus od Depeche Mode.

3|5



JMÉNO RŮŽE

DVD

PŮSOBIVÝ OBRAZ DOB DÁVNO MINULÝCH S PRECIZNĚ VYSTIŽENÝMI REÁLIEMI a vynikajícími hereckými výkony Seana Conneryho a Christiana Slatera nabízí dnes již klasický snímek Jeana-Jacquese Annauda. Francouzský tvůrce, který má na svém kontě například filmy Sedm let v Tibetu nebo Nepřítel před branami, využil světoznámé předlohy Umberta Eca, spojující v sobě prvky historie, detektivky a filozofie. Filmaři přitom zcela logicky omezili fascinující, ale do filmové řeči těžko převoditelné filozofické úvahy a akcentovali především dramatickou zápletku románu, čímž tento snímek pro diváky značně zatraktivnili. Příběh sám se odvíjí ve vzpomínkách stařičkého mnicha Adsona z Melku, který na prahu smrti sepisuje události, jichž se stal svědkem v době svého mládí. Tehdy, roku 1397, přichází spolu se svým mistrem, učeným františkánem Williamem z Baskervillu (Connery), do benediktinského opatství v severní Itálii, kde se má uskutečnit schůzka s papežskými nuncii. Než k ní ale stačí dojít, stává se tato výspa klidu a blahobytu dějištěm několika tajemných vražd, které se William na opatovu prosbu pokouší vyřešit. Zdá se, že zločiny jsou spjaty s klášterní knihovnou, do níž je však všem nezasvěceným (tedy i vyšetřovatelům) vstup přísně zakázán...

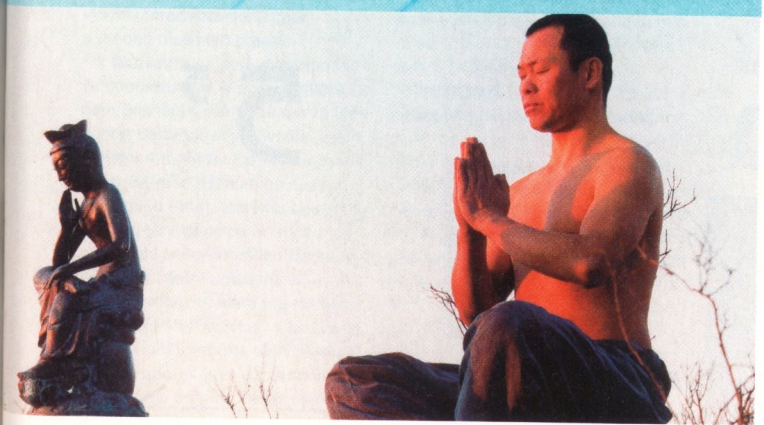
5|5

Režisérovi Annaudovi se podařilo vytvořit fascinující filmové vyprávění, věrně zobrazující krutost středověku. Návrhy jednotlivých částí nábytku i kostýmů musely být schváleny odborníky a pak teprve byly – většinou ručně – vyrobeny. Samotné opatství bylo potom celé postaveno na jednom pahorku poblíž Říma. DVD u nás vychází ve speciální dvoudiskové verzi. Prvním překvapením je mimořádně kvalitní český dabing a zcela čerstvý, digitálně upravený obraz. Další lahůdkou jsou bonusové materiály, obsahující mimo jiné dokumenty Co se nevešlo na plátno a Zločin v opatství, dále pak fotodeník, komentář režiséra či obrázkový scénář.

– Jakub Lederer

DER NAME DER ROSE
Itálie/Německo/Francie
Délka 126 minut
Režie Jean-Jacques Annaud
Hrají Sean Connery, Christian Slater, F. Murray Abraham, Valentina Vargas
Zvuk anglický DD 5.1, český Dolby Surround
Obraz 16:9
Bonusy dokument o natáčení, fotodeník, komentář režiséra, trailer, dokumenty, obrázkový scénář, interview

JARO, LÉTO, PODZIM, ZIMA... JARO



FILM

V ČESKÉ DISTRIBUCI SE DOSUD OBJEVIL JEN JEDEN FILM KOREJSKÉHO KULTOVNÍHO REŽISÉRA KIM KI-DUKA, čerstvě oceněného za režii svého posledního filmu Prázdný dům na festivalu v Benátkách. Film Ostrov zabodoval svou téměř lyrickou atmosférou, ale některé diváky odradily prvky poměrně brutální krutosti (scéna, v níž hlavní hrdina spolkne rybářské háčky, aby si jimi vyrval své vnitřnosti, potřebuje už notnou dávku otrlosti).

Tentokrát se Kim pokusil o lyrický film znovu, a dokonce bez násilí. Jeho meditativní snímek s minimem dialogů Jaro, léto, podzim, zima... jaro se odehrává v malebném přírodním prostředí, v plovoucím buddhistickém chrámu uprostřed jezera obklopeném horami, kde žije starý mnich. Hlavním hrdinou se stává jeho svěřenec, jehož život sledujeme v průběhu čtyř ročních období, symbolizujících zároveň jednotlivé části lidského života. V první epizodě Jaro je tak mladíkovi asi pět let, a tak jako téměř každé jiné dítě si dostatečně neuvědomuje krutost některých svých činů. Přistihneme ho spolu se starým mnichem při tom, když přidělává zvířatům (ryba, žába a had) k tělu kámen a znesnadňuje jim tak pohyb. To se pro některá z nich stane osudné, stejně jako pro malého mnicha, který s kamenem přivázaným na zádech musí všechna zvířata opět osvobodit, a jak říká starý mnich, „jestliže budou některá z nich mrtvá, budeš kámen nosit ve svém srdci až do smrti". V Létě pak mladíka sledujeme v době, kdy se zamiluje do dívky, která se přijela do chrámu vyléčit a s níž nakonec hrdina uprchne. To se mu v Podzimní kapitole vymstí a on si musí odpykat svou neuváženost a zbavit se vlastního hněvu. V poslední Zimě se vrací zpět do chrámu, ale starý mnich je již mrtvý, a tak se muž ve středních letech (hraje ho sám režisér) po očistném rituálu, kdy vylézá se sochou Budhy a přivázaným kamenem na horu, sám stává „svatým mužem". Závěrečné Jaro jen ukazuje, že vše se začíná opět znovu, když do chrámu přinese zoufalá matka své dítě.

4|5

Film plyne v pomalém rytmu a režisér si často vypomáhá krásným prostředím, ve kterém film natáčí. Některé kapitoly jsou silnější (jaro a podzim), ostatní o něco horší. Jako celek je ale film velmi kompaktní, a jestliže se divák chce v kině odreagovat a zároveň trochu popřemýšlet, je Jaro, léto... možná tou správnou volbou.

–Jiří Růžička

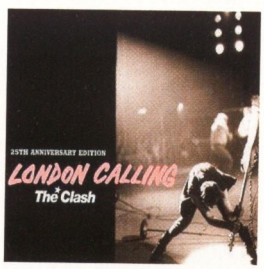
BOM YEOREUM GAEUL GYEOUL GEURIGO BOM
Jižní Korea, Německo
Délka 103 minut
Režie, scénář a střih Kim Ki-Duk
Hrají On Young-Su, Kim Ki-Duk, Kim Young-Min a další

INXS - ORIGINAL SIN

Za poměrně fikanou lze označit další kompilaci hitů, kterou tentokrát vydávají skomírající INXS. Vynikající kapela, která od smrti zpěváka Michaela Hutchence tápe a hledá sama sebe, nevydává tentokrát výběr sestavený ze singlů, ani jejich B-stran, ale rozhodla se připravit průřez svými nejlepšími řadovými alby. Tři písničky na jedno album jsou rozumný počet a vybíralo se z těchto desek: INXS, Underneath The Colour, Shabooh Shabooh, The Swing, Listen Like Thieves a Kick.

O tom, zda má neustálé hrabošení v archívu INXS nějaký hlubší smysl, nemá asi cenu spekulovat. Australská legenda je stále dobrým prodejním artiklem. Pokud se řadíte mezi její příznivce, nemáte žádnou desku a nechcete je zpětně všechny pořizovat, pak tato kompilace nemusí být úplně špatnou volbou.

3|5



THE CLASH - LONDON CALLING (25TH ANNIVERSARY EDITION)

Nezbláznili jsme se! Velmi dobře víme, že The Clash již dávno neexistují a po smrti Joe Strummera těžko kdy budou. Třetí řadové album slavné punkové kapely spatřilo světlo světa v září před pětadvaceti lety a při této příležitosti vychází jeho speciální vydání. Train In Vain, I´m Not Down, Death Or Glory a celá řada dalších hitů, celkem na dvou kompaktech. Originální album je rozšířeno o dosud nevydané demosnímky z té doby a na bonusovém DVD jsou pak ještě tři videoklipy, doposud neuveřejněné záběry a krátký film Making Of London Calling. Pokud ve vás ještě dříme trocha toho punkáčství, pak nemáte na výběr!

4|5

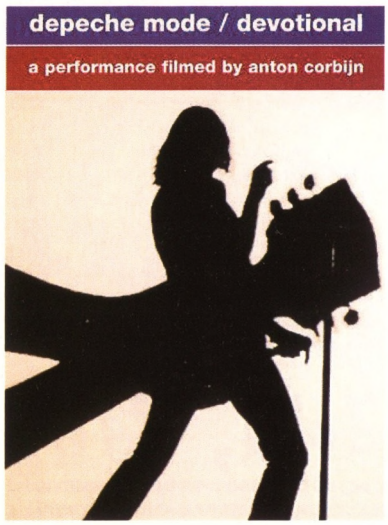
DEPECHE MODE DEVOTIONAL

DVD

Dva disky věnovala britská skupina Depeche Mode DVD verzi koncertního vystoupení, které pořídil dvorní fotograf a filmař skupiny Anton Corbijn. To vyšlo již dříve na VHS, ale teprve nyní se objevuje v digitální podobě. Devotional je živé vystoupení natočené v rámci turné k albu Songs Of Faith And Devotion a je považováno za jeden z nejlepších koncertních záznamů v historii této kapely.

Za vizuální podobou pódia a celého vystoupení stál tehdy právě Anton Corbijn, který následně koncert i zaznamenal. Na prvním disku najdeme šestnáct skladeb, mezi nimiž nechybí skutečné „depešácké" perly, které navíc dnes již na jejich koncertu neuslyšíme. Výborný zvukový mix vynikne u skladeb jako I Feel You, Stripped, Never Let Me Down Again, Rush, Fly On The Windscreen. Pokud srovnáme tento výrazně starší záznam z první poloviny devadesátých let s DVD verzí koncertu z Paříže (u příležitosti turné k albu Exciter), pak rozhodně vyhrává Devotional. Jako přidaný bonus jsou pak ještě skladby Halo a Policy Of Truth, které se na původní záznam na VHS nevešly. Druhý disk nabízí šest videoklipů z alba Songs Of Faith And Devotion a osm skladeb přehratelných jen s koncertními projekcemi. Pro skalní fanoušky je zde připraven dokument odvysílaný na MTV a monolog Antona Corbijna. **– *Karel Drda***

4|5

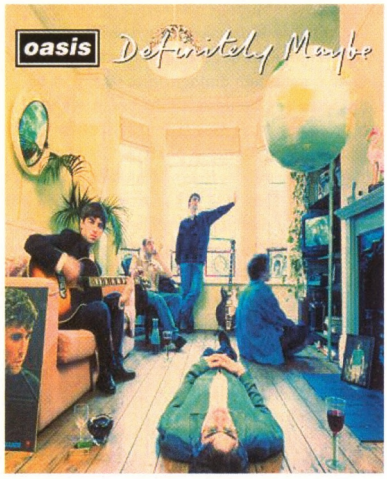


OASIS DEFINITELY MAYBE

DVD

Od vydání debutového alba Definitely Maybe skupiny Oasis uplynulo již deset let a kapela se toto výročí rozhodla oslavit tím, že vydává tuto populární nahrávku v DVD verzi. Původní verze desky je zde doplněna o skladbu Sad Song, která byla před tím dostupná jen na vinylu. Na DVD jsou pak všechny videoklipy k této nahrávce, dobové rozhovory se skupinou, sestřihy z živých vystoupení, dokument o natáčení desky a ukázky z TV pořadů. Pořádně nabité DVD lze považovat za důstojný dárek všem fandům téhle britpopové legendy. **– *Karel Drda***

4|5



NICK CAVE & AND THE BAD SEEDS ABATTOIR BLUES / THE LYRE OF ORPHEUS

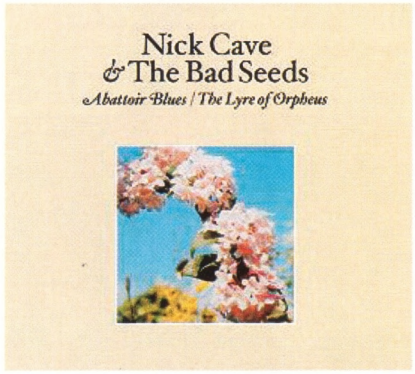
CD

Australský zpěvák Nick Cave připravil svým posluchačům se svojí doprovodnou kapelou The Bad Seeds zbrusu nové album výborně se hodící na blížící se podzim. A aby toho nebylo málo, jedná se hned o dvojitou porci. Dva kompaktní disky mají totiž každý svůj název a každý by obstál jako samostatná nahrávka.

Nicka Cavea nebývá zvykem příliš kritizovat a každá jeho deska je posuzována uctivě a pochvalně. Trochu za to může i zpěvákova minulost, která si rozhodně obdiv zaslouží. Ať už se jedná o dobu strávenou v The Boys Next Door a Birthday party, anebo raná tvorba The Bad Seeds, která si i přes jistý ústup v energičnosti rozhodně nezadala s jeho bouřlivými prvními nahrávkami. Druhou polovinu devadesátých let však lze v Caveově tvorbě s klidem označit za slabší. Komerční úspěch jeho desky Murder Ballads přivedl „alternativního" zpěváka do čela hitparád, chyběla však pověstná nespoutanost. Následující výrazně komornější desky pro změnu postrádaly pro Cavea ony typické jasné a chytlavé hity. Vyčítat však krok vedle nelze. Nick Cave totiž nikdy špatnou desku nenatočil! Abattoir Blues / The Lyre Of Orpheus však lze s klidem označit za návrat k jistotám, kterými nás Cave častoval až ke svému albu Let Love In. Výrazné a chytlavé písničky najdete na obou kompaktech. Pomalejší písničky se střídají s energičtějšími a rychlejšími vypalovačkami, které si i přes jistou uhlazenost nezadají se skladbami z Tender Prey. Přesto nelze nové album nijak s předchozí tvorbou srovnávat. Co do líbivosti, chytlavosti a aranžérské malebnosti, která se však nijak nesnaží vnucovat a podbízet, lze tuto nahrávku řadit v jeho dosavadní kariéře velmi vysoko. S klidem ji lze považovat za jednu z nejlepších, výrazně pak převyšující dobře hodnocené album Nocturama. Typické skladby (Canibal´s Hymn) se střídají s komorními (Messiah Ward) a k tomu Cave ještě navařil nášup z písniček nezadajících si svojí chytlavostí s popovými hity (Breathless).

Cave nás chvílemi napíná, zkouší k nám pomalu promlouvat, jindy se do nás pustí s pořádnou vervou. Rozhodně však nic nevnucuje a především se svojí novou deskou dobře baví. **– *Karel Drda***

5|5



ANA JOHNSSON - THE WAY I AM

Údajně pracovala jako krupiérka v casinu, pak se motala krátce v prodejně s hudebninami a nakonec jen tak nahrála písničku The Way I Am a rázem se z krásné a mladé Švédky Any Johnsson stala světová hvězda. Zda je sympatická dívka umělým výtvorem, anebo skutečně nepřetvařující se rockerkou, to při stavu současné pop music asi těžko kdo pozná. Každopádně její debutové album není špatné. Průměrně zaranžovaný melodický rock se veze na popularitě Avril Lavigne, ale rozhodně mu nelze upřít jistý náboj a sem tam dokonce i nápad. Možná i proto se titulní skladba objevila ve filmu Spiderman 2.

2|5

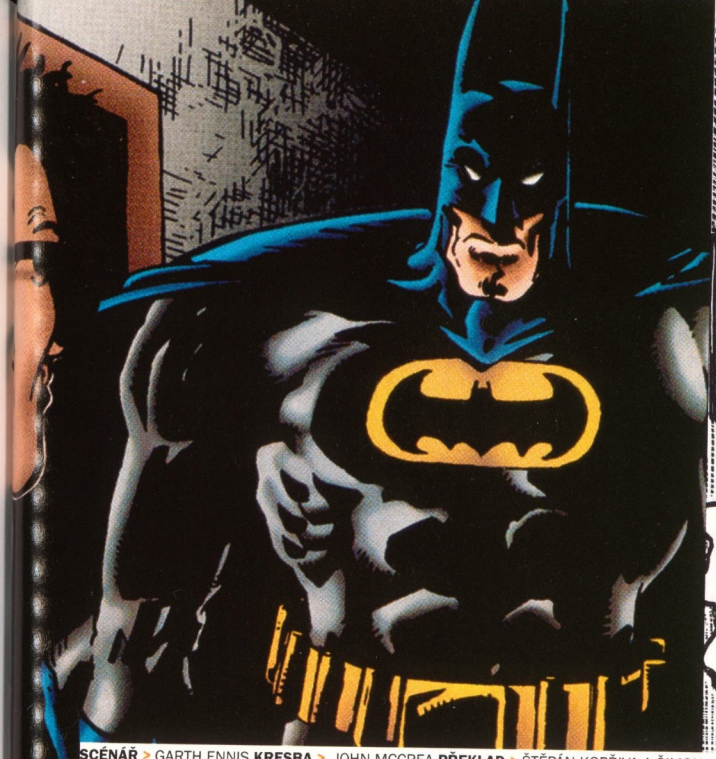
FAITHLESS - EVERYTHING WILL BE ALRIGHT TOMORROW

Britská taneční skupina Faithless příjemně překvapila na jaře své fanoušky albem No Roots, které bylo pomalé a opíralo se hodně o akustické nástroje. Podle vyjádření souboru to byl jeden z důvodů, proč vznikla akusticko – elektronická podoba No Roots, která dostala název Everything Will Be Alright Tomorrow. Na desce je výběr tracků z No Roots upravený do taneční down tempové instrumentální podoby. Zda mají takové pokusy smysl, to se neodvažujeme rozebírat. Je zde samozřejmě jistá snaha vytřískat prachy tam, kde ještě jsou nějaké kvality. Na druhou stranu, Faithless k této nahrávce rozhodně nepřistupovali s nějakým menším nasazením. Zázrak se nekoná, ale pocit z příjemně strávených okamžiků se dostavit může.

3|5

FATBOY SLIM VENKU OD ŘÍJNA!

Vzhledem k tomu, že v době uzávěrky jsme ještě neměli k dispozici zbrusu nové album Fatboye Slima nazvané Palookaville, nenajdete na konci textu hodnocení. Nahrávka ohlášená na 4. října obsahuje dvanáct zbrusu nových skladeb. Vokály k některým z nich nazpívali tentokrát Damin Alabarn, Bootsy Collins, Justin Robertson a další. Novinku uvedl v rádiovém éteru 13. září singl Slash Dot Slash. Čtyři roky od posledního počinu uplynuly, a zda se bývalému členu skupin The Housemartins, Freakpower a populárnímu dýdžejovi podaří návrat na výsluní, to se rozlouskne v průběhu října.



SCÉNÁŘ > GARTH ENNIS **KRESBA** > JOHN MCCREA **PŘEKLAD** > ŠTĚPÁN KOPŘIVA A ŠIMON ŠPANIHEL **ROZSAH** > 160 STRAN **CENA** > 349 KČ **VYDAL** > BB ART V ROCE 2004

HITMAN

Invaze komiksového scenáristy Gartha Ennise na náš trh po prázdninách pokračuje ve velkém stylu. Na scéně se objevil další hrdina Ennisova krvavého vesmíru, nájemný zabiják Hitman alias Tommy Monaghan, obdařený telepatií a rentgenovým zrakem. K oběma schopnostem přišel při střetu s vesmírnou příšerou. Od té doby se specializuje na zabíjení superlidí. Má i svoje zásady, například že nemůže zabíjet poldy a „dobré" lidi. Stejně jako v Punisherovi se i tady objevuje na troud vyschlý tarantinovský humor a mnoho bizarních postav.

V této knize najdete dvě Hitmanova dobrodružství. V prvním nazvaném Běsnění v Arkhamu má za úkol dostat Batmanova protivníka Jokera. Po krku mu přitom jde kromě policie i sám Batman (Hitman ho nazývá jednoduše Baťa), kterému se nelíbí zabíjení už z principu, a trochu tak připomíná zesměšněného Daredevila z první části Punishera. Joker je ale jen volavkou, která má Hitmana nahnat do služby peklu, a tak se na konci příběhu můžete těšit na souboj plný zbraní, krve a... humoru.

V druhém příběhu Deset tisíc kulek se Hitmana rozhodne zlikvidovat jistý pan Dubelz, což je polovina ze siamského dvojčete, které o tu druhou právě Hitman připravil. Objevuje se tak postava s jednou polovinou těla shnilou a druhou tak nějak hnijící. Prostě „chodící nekrofil". Ještě před tím, než proces hniloby dokoná své dílo, musí pomsta dostihnout toho, kdo se provinil. A koho jiného si na Hitmana najmout, než „nejlepšího" zabijáka Johnyho Navaroneho. O tom, že to není další z velkohubých břídilů, svědčí to, že Hitman tu přijde nejen o svoji holku z předchozího příběhu, ale i o nejlepšího kamaráda. V komiksu se objevuje postava Nightfista, zbojnického zabijáka, který se snaží očistit město od zla, tedy alespoň pokud z toho kouká pořádná dávka koksu, nebo Hitmanova kamaráda Natta, který své matce na smrtelné posteli slíbil, že už nebude mluvit sprostě, což je v tomhle prostředí dost problém.

Kreslířem je John McCrea a jeho jakoby rozmazaná a trochu deformovaná kresba svou nadsázkou výborně doplňuje slovní humor. Tady je také třeba pochválit oba překladatele, kterým se slušně povedlo převést americké reálie do českého prostředí. Vazba je stejná jako u Punishera, tedy kvalitně lepená v měkkých deskách, které komiksu sluší.

U Hitmana jsem se bavil možná ještě víc než u Punishera, navíc se v něm objevují i velmi silné okamžiky, jako je jeho nesmělý vztah a ne vše končí úplně šťastně. Hitman je, jak říkají pekelné bytosti v prvním příběhu, tím, kdo do světa nadlidí, tedy světa barevných kostýmů a černobílé morálky, přinesl zbraně a krev, a to je rozhodně důvod, proč má tenhle zabiják o práci nadlouho vystaráno.

– Jiří Růžička

SCÉNÁŘ A KRESBA > PETER KUPER **PŘEKLAD** > VLADIMÍR KAFKA A VIKTOR JANIŠ **ROZSAH** > 79 STRAN **CENA** > 189 KČ **VYDAL** > NETOPEJR V ROCE 2004

PROMĚNA V OBRAZECH

Kafkova Proměna se dočkala již svého filmového i divadelního zpracování, takže proč by se nemohla stát také komiksem. Přece jen silný příběh o člověku, který se jednoho rána změní v „odporný" hmyz, svádí většinu umělců a úvodní věta „Když se Řehoř Samsa jednou ráno probudil z nepokojných snů, shledal, že se v posteli proměnil..." se stala legendou.

Americký karikaturista Peter Kuper se na Kafkovo dílo zaměřil a převedl již několik jeho povídek do komiksu. Nám se teď dostává do rukou právě Proměna, možná nejslavnější z nich. Kuper pro její ztvárnění použil tzv. scratchboard (karton pokrytý křídou a tuší), do něhož jednotlivé obrázky vyškrábal. Dodal tak příběhu tmavé pozadí, které Proměně nepochybně svědčí. Aby čtenáře přesvědčil o tom, že Řehoř Samsa i po své proměně v brouka zůstal stále člověkem, nechal mu lidsky vypadající hlavu. Naopak jednotliví členové rodiny získali výrazy až nelidské (především Samsův otec), čímž zvýrazňuje Kafkovo dilema: Dělá člověka člověkem jeho tělo nebo duše? (jakoby tak předpověděl rasistické zákony Třetí říše, která přišla záhy po jeho smrti).

Kuper zajímavě kombinuje detaily, které se stávají ústředními body jednotlivých stránek, některé jsou seskládány jen z nich. Hraje si s rozložením stránek, spojuje je, vkládá obrázky do jiných obrázků, prostě využívá vše, co komiks nabízí, čímž příběh příjemně oživuje. Hraje si i s tokem textu, který se mění podle vyprávění.

Pro text byl použit osvědčený překlad Vladimíra Kafky, který pro komiksové bubliny upravil Viktor Janiš. Vazba knihy se zdá být odolná, takže se vlastník nemusí bát knihu nejen přečíst, ale třeba i půjčit kamarádovi.

Právě komiksová Proměna by se pro čtenáře mohla stát vstupní branou do složitého, ale velmi zajímavého vesmíru Kafkových textů, které nejsou jen plné úzkosti, ale i černého humoru.

– Jiří Růžička

KOMIKSOVÉ FANZINY

Před prázdninami se objevilo druhé číslo komiksového fanzinu Zkrat, které opět nabízí několik kratších příběhů. Kafkovská Infekce Tomáše Prokůpka zaujme především kresbou, nebo spíš „geometrickou" malbou Matěje Němečka. Zajímavá je slovenská povídka Pavla Keníže, který se ponořil do Spevu a nakreslil velmi atmosférický příběh o tom, co všechno může člověk prožít při poslouchání walkmana. Vtipný je komiks Žabák Martina Přibyla, jenž si pohrává s pocitem viny, která se může zhmotnit. O kresbu se postaral Karel Zeman, známý především svou tvorbou pro zaniklé magazíny Kometa a Aréna, s nímž je v čísle i rozhovor. Asi nejnápaditější je komiks srbských autorů Aleksandra Pavkoviče a Vladana Nikoliče o tom, že člověk zmasírovaný bulvárními zprávami o hrůzách, které se kolem něj dějí, si ani nevšimne vlastní oběšené manželky.

Druhým komiksovým fanzinem, který se přes prázdniny objevil, je Bedeman číslo šest. Z něj je asi nejzajímavější filosofický příběh Prase Petra Vyorala o hledání boha malým prasetem.

Překvapí především neobvyklý lettering, připomínající řeckou abecedu. Napínavě začíná komiks Miroslava Žambocha a Tomáše Profanta Kinoité, jehož druhý díl by měl objasnit, o co vlastně jde. Oba fanziny zatím zaplňují mezeru, která u nás díky nezájmu o českou tvorbu doposud byla.

dopisy s rodinnými problémy

PROMĚNA HRÁČE NA HRÁČE-RODIČE JE POZORUHODNÝ PROCES. REVOLUCIONÁŘI SE MĚNÍ V KONZERVATIVCE A PŘEMÝŠLEJÍ, JAK BUDOU VÝCHOVNĚ PŮSOBIT NA SVÉ POTOMSTVO. NEDÁVNO JSEM SE BAVIL S LIBERÁLNÍMI PŘÁTELI, KTERÝM NEBYLA GANJA CIZÍ A STALA SE JEJICH OBLÍBENOU ZÁBAVOU STUDENTSKÝCH LET, NA TÉMA CO DĚLAT, AŽ JEJICH (DOSUD DROBNÉ) POTOMSTVO DOSPĚJE DO STADIA, KDY JI TAKTÉŽ OBJEVÍ. ZAKAZOVAT? VYSVĚTLOVAT? SNAŽIT SE STANOVIT ZDRAVOU MÍRU? VZÍT TO TAK, JAK TO JE? TAKOVÉ ROZHODOVÁNÍ JE SNADNÉ PRO LIDI, KTEŘÍ MAJÍ VŠE JASNĚ NALINKOVANÉ DO RUBRIK ZAKÁZÁNO/PŘIKÁZÁNO/NAŘÍZENO, ALE PRO LIBERÁLNĚJŠÍ RODIČE UŽ TO TAK JEDNODUCHÉ ROZHODOVÁNÍ NENÍ; JDE O TO, KDE KONČÍ LIBERALISMUS A KDE ZAČÍNÁ PŘEHLÍŽENÍ A IGNORACE.
RODIČOVSKÉ PROBLÉMY JSOU OBČAS POZORUHODNÉ A NEZÁVIDĚNÍHODNÉ, KUPŘÍKLADU POSUĎTE ZDE:

DOPIS MĚSÍCE

DÍKY SYSTÉMU 5.1 TREFÍM DOMŮ I POSLEPU Co si mé ratolesti pořídily zvukovou kartu 5.1 se subwooferem, nepotřebuji se již dívat na jmenovky na dveřích, když se, dle svého zvyku hluboce zamyšlen, vracím domů z práce do svého panelového bytu. Rachot hroutících se zdí, řev motorové pily a úpění nepřátel je mi spolehlivým vodítkem. Naštěstí si sousedé zvykli, že zvuky linoucí se z našeho bytu jsou pouze virtuálním projevem činnosti našich dětí a jejich spolužáků, takže policii a ani hasiče už nikdo nevolá. Zvuková kulisa vcelku dobře koresponduje se stavem bytu: příšeří a puch jako v dračí sluji, ledničkou zřejmě propochodovalo stálo lemmingů, nádobí ve dřezu se tyčí jako prohraný Tetris.

Obracím se na výrobce počítačových her a redaktory pařanských časopisů: Na trhu chybí hra, která by mladé Supermany a Lary Croft cvičila v dovednostech pro život poněkud užitečnějších, než je palba ze strojní pušky anebo řízení závodních automobilů.

Namísto šavle, brokovnice či motorové pily by se hlavními zbraněmi staly smeták, utěrka a vysavač. Body v této hře by se nezískávaly za potopení nepřátelského křižníku, ale za přemístění obsahu odpadkového koše do toho správného kontejneru, za dokonalé vyluxování koberce, za umytí nádobí. Pokud by si chtěl náš hrdina zjednat průchod do dalšího levelu, namísto postřílení všeho živého v místnosti by musel naopak přemístit všechny chaoticky rozptýlené předměty na svá určená místa.

Taková hra by možná nebyla tak atraktivní jako poslední žhavé novinky z vašich časopisů, ale její záslužou by mládež lépe chápala smutný fakt, že život nejsou jenom samé atrakce. **– *Ing. Pavel Šrubař***

ODPOVĚĎ

Nuže, nyní už jsou na trhu hry, které simulují rodinný život velmi detailně – jako třeba The Sims 2. Obáváme se však, že to není řešení vašeho problému, protože tisíce vyuklízených bodů v počítači, miliony umytých virtuálních talířů a ani jiných věcí neodstraní jediný odpadek ve světě reálném. Vím, o čem mluvím – s narůstajícím počtem nasbíraných počítačů prošel můj byt fází Tetris, posléze pohyb vyžadoval přístup a la Tomb Raider a zdá se, že bylo pozvolna dosaženo stadia Boulder Dash. Čili ani toto není řešení.
Pedagogy není doporučován ani přístup přímé odměny za vykonanou práci, takže – jako majitel předplatného – můžete vyzkoušet na svých potomcích přístup „úklid za Level". Pak nám poreferujte o výsledcích. ×

REAKCE MARKA CHROMÉHO II. Musím říct, že jste mě mile překvapili. Ta obálka na DVD 116 je fakt super, a to hlavně díky lesklému papíru a super mega recenzi na Doom 3 (Moje hodnocení 99 %). Ale pojďme zase znovu a opět k věci. Amigu pošlu hned, jakmile bude ve funkčním stavu, což může trvat trochu déle, ale předám vám ji osobně. Já slib dodržím.

Doufáme a stále čekáme!

Zdravím Lokiho Abaddona (Level 114) Dovolte mi tímto odpovědět: Svoji „mentální zaostalost" si na nikom nevybíjím, jen jsem byl prostě na redakci naštvanej. (Jo, podle mého osobního psychologa mám IQ nadprůměrné, což je okolo 125 %, a podle Novy a IQ testu dokonce 130.) Ohledně papíru, mělo se konkrétně jednat o miniLevel, jehož kvalita papíru je opravdu mizerná. Já jsem totiž alergický na prach a recyklovaný papír mně nedělá dobře. To je důvod.

Na druhou stranu recyklovaný papír dělá dobře přírodě. Pan Sony u mě stoupl o mnoho bodů, když jsem zjistil, že jak návody k přístrojům, tak i výplně do krabic dělají z recyklovaného papíru. Je to mnohem ekologičtější než používat plasty! Nejsem nijakým animálněvegetairánoantikožešinovým náboženským fanatikem (extrémní zelená hnutí nic jiného nejsou), ale rozum jasně hovoří, že kde poslouží recyklovaný papír, plast nemá míti místa! Gratuluji! To jen na okraj...

Také bych se chtěl omluvit všem čtenářům, které jsem pomocí svého dopisu urazil, a hlavně se omluvit redakci Levelu za to, že musela číst ty moje kecy ☻.

1/ Nechcete dát na DVD plnou hru Neighbours from Hell 1 a 2?

Jednička bude do půl roku...

2/ SCORE není SHIT (Pro Lokiho „Když si ho ve škole čteš, to ti nevadí co?"), je to velmi kvalitní konkurence, která vám může ještě pěkně zatopit. **– *Marek Chromý***

PS: Omlouvám se Rybce za to, že jsem ho ve svém 1. dopisu označil jako zrádce SCOREčka...

Pokud se jednou najde odvážlivec, který sepíše necenzurovanou a úplnou verzi historie našich herních časopisů včetně doprovodných historek (což je podle mého názoru dosti riskantní ☻), zjistíte, že příběh Lady Diany je jen komická historka hloupé husičky, která se nechala zneužít a pak začala tepat do původců pomocí médií zcela nudným způsobem hodným hysterické hospodyně. Ve srovnání s dějinami našeho herního časopisectví včetně všech čachrů, zrad, podrazů a bizarních historek je to zcela suché. ☻ ×

PŘÍBĚH SEM, PŘÍBĚH TAM Nazdar, Leveláci! Když už konečně seženu nějaké ty peníze, abych si koupil novou hru na PC, tak má štreka ještě nekončí. Ten výběr her na trhu!!! Vždyť člověk nemá z čeho vybírat (až na pár fakt povedených výjimek)! To je samej Quake, Doom, Unreal, Counter-Strike, pak FIFA, NHL, NBA, strategie a NFS a jiné simulátory. Já, jakožto veliký zastánce her s PŘÍBĚHEM, doslova dychtím po nějaké adventuře nebo alespoň něčem, co má pořádný děj. Takových výše uvedených bezduchých střílečka si člověk jako já užívá tak maximálně hodinu. Také je ale pravda, že hráčů střílečka bez jakékoliv známky něčeho, co by jen vzdáleně mohlo připomínat příběh, je daleko víc než těch, jako jsem já, kteří se klidně rádi odreagují při vraždění lidí. Ale jen ve hře, kde nás toto počínání posune kupředu v ČASE a v PŘÍBĚHU. Sporty jsou sice při každém novém hraní jiné, ale mění se jen kombinacemi starých situací – z toho plyne, že je hraju tak den a šlus. Hry typu Need for Speed se nabažím celkem za dlouho, ale jen v kategoriích s příběhem (např. Porsche Unleashed – jen jako tovární jezdec). Nejdéle jsem vydržel asi u Undergroundů, a to jen proto, že mám moc rád tuning aut. Jiné simulátory mě přestanou bavit hned po chvíli, poněvadž tam není co dělat (žádné pořádné úkoly, mise). Asi 2 hodiny jsem neurvale pařil MS Flight Simulátor 2002, protože jsem se snažil podletět Boeingem 747-400 (Jumbo Jet) pod Eiffelovkou a udělat looping s vrtulníkem. Strategie se také stále opakují. Vždyť se mění jen období, ve kterém se odehrávají. Netvrdím, že jsou špatné, ale rozhodně nepatří ke špičce v mém „žebříčku". Možná se mnou tento názor sdílí jen pár % lidí tohoto technického světa, ale podle mě by stačilo, kdyby se na herní scéně už neobjevovaly kopie již vydaných her – nejlepší mezi strategiemi je podle mě starej dobrej Age of Empires. Některé (tedy skoro všechny) strategie sice mají příběh, ale ten je většinou CHABÝ – je to víceméně jen opis historie. Nic originálního. Budu rád, když mě přesvědčíte o opaku.

Tak takovéto hry by se měly přestat vyrábět – vždyť se v nich akorát zdokonaluje grafika, a abych kvůli tomu do hry investoval, to se mi nevyplatí (ještě bych si musel koupit lepší počítač, aby mi jely). TO NEE!!! Je ale zase pravda, že zrušením tolika her by byla herní scéna příliš prázdná – holt to chce nějakej velkej (opravdu VELKEJ) nápad.

Já mám rád hry typu Broken Sword, Mafia, GTA (nejlépe Vice City – už se těším na San Andreas), Splinter Cell, Heroes of Might and Magic... To jsou podle mě HRY! Dlouho jsem vydržel i u hry Abe's Exodus (mimochodem, nemáte někdo náhodou Abe's Oddyssee?). Lákavý příběh těchto produktů mě nutí hrát dál a dál. Proto u toho také vydržím dlouho (např. Mafii, Vice City, Broken Sword, Splintera aj. jsem dohrál hned několikrát, Abeho dokonce ještě vůbec). To je známka toho, že pro mě tyto hry mnoho znamenají. Proto si myslím, že by se tvůrci her měli zaměřit spíše na příběh než na propracovanost (nejlépe však na oboje). Nevím například, proč se vývojáři her typu Quake a Counter-Strike vůbec zabývají pokračováním.

Jak tak tedy procházím v obchodech regály s hrama, jen si představuju, co to bude zase za zmrvenou ptákovinu. Zastavuju se sem tam u něčeho, co má alespoň zajímavý název nebo popisku s obrázky. Např. Far Cry nemusí být podle mě špatná věcička, ale kdo mi řekne, jestli to není zas nějaký paskvil? Doufám, že Vy. Vždyť od toho tady jste, a proto si taky Level pravidelně kupuju.

Proto z obchodu s hrama odcházím nejen s tímto úsudkem, ale i se všemi penězi, co jsem si bral s sebou, a jdu radši někam do kina nebo si koupím něco užitečného, třeba pivo ☻.

Tak zatím se mějte a hlavně nepřestávejte v tom, co už pěknou řádku let tak bezvadně děláte! **– *Zdraví Zemík***

Příběh, příběh... to dneska není moderní. Většina příběhů, které dnes doprovázejí nové hry, vypráví o hodném, pořádném chlapákovi, kterému unesl zlý Dr. Quack jeho milovaného křečka na pokusy a rozpustil ho v láhvi testovaného saponátu. A tak hodný, pořádný (ale teď dost rozzuřený) pařňáka jde a rrrratatata, rrratata, tatatatata... vždycky, když se akce nějak opakuje, objeví se vize rozpouštěného křečka, oči zrudnou.... RRRATATATA! A tak dále a tak dále, až pařňáca shodí Dr. Quacka do jeho saponátu, kde zhyne, a bude tedy zcela a definitivně mrtev až do příštího dílu, kde vyjde najevo, že Dr. Quack měl v kapse potápěčské brýle a šnorchl, díky kterému v oné saponátové cisterně přežil. (Gosh!)

Koho zajímá příběh? Možná je to jenom móda – ale pochybuji, že se vbrzku setkáme s něčím tak silným, jako byl The Gadget anebo Zork Nemesis. ×

KATKA OPOČENSKÁ JE MICHAL RYBKA! Tak se nám zase v LEVELu začalo objevovat dívčí jméno v kolonce autorů. Od dob Kocoura Modroočky je to příjemná změna, přece jenom ženský pohled na věc je odlišný od mužského, tak proč ne?

Naposledy se jméno Katka Opočenská objevilo pod recenzí hry Soldiers: Heroes of WW II. Recenze je dobře napsaná, se znalostí problematiky, takže jsem začal pátrat po podrobnostech o autorce. Je jasné, že první kroky vedou do tiráže – avšak překvapení – jméno se zde vůbec nevyskytuje a v tiráži přece jména autorů být MUSÍ, že? Co v tom tedy je? Zahlodalo ve mně jakési podezření... Zde tedy musí nastoupit pátrací cit hráče adventur a čtenáře detektivek. Hned na začátku jsem vyloučil, že se Katka skrývá pod pseudonymy Vogel či Burda a už vůbec ne Communications. Chvíli váhám nad kluky z Bazooky, ale ten plurál, to nebude ono. Znovu pročítám recenzi, ten styl je mi nějak známý... hmm, strategie..., ty znalosti o technice..., kdo jen TAKHLE píše?

A pak jsem na to přišel: Jedná se o další krok k ovládnutí časopisu jedním mužem !!!! Všechno do sebe pěkně zapadá – zatím nenápadně, zpovzdálí tahá za nitky a připravuje se na poslední, zdrcující úder vedoucí k převzetí vlády (zatím v LEVELu). Dělá to z vrozené hrabivosti a nenasytnosti, pudí ho hlad (a žízeň) po moci, touha ovládat jiné. Z nenápadného spolupracovníka redakce se již před časem stal dvojautorem, píšícím VYBRANÉ recenze pod vlastním jménem, další pak pod smyšleným jménem zahraničního dopisovatele. Tímto šikovným tahem si připravil půdu pro domácí i zahraniční podporu v hodině H. Nyní tedy je třeba zajistit podporu žen, proto krycí jméno Katka Opočenská. Není to příliš originální – známe z historie podobné pseudonymy: Podlipská, Javořická, Světlá apod., ani taktické – asociace na známého zvrhlého sochaře (nebo je v tom úmysl? – zmatení stop, jako že jde o jeho nezletilou manželku?). To se mi však nezdá, svědčilo by to příliš genialitě muže v pozadí, což NENÍ moc pravděpodobné.

Jedním z klíčových momentů na cestě k ovládnutí LEVELu je zajištění možnosti manipulace s veřejným míněním. Tohoto úkolu se náš muž chopil s vehemencí jemu vlastní a přes svou příslovečnou lenost uzurpoval rubriku DOPISY, nad kterou převzal plnou kontrolu. Začínáte tušit, o koho jde? Já sám jsem po tomto zdrcujícím zjištění upadl do hluboké deprese – jde přece jenom o mého OBLÍBENÉHO autora. Celou aféru jsem nejprve chtěl ututlat (samozřejmě za MENŠÍ podíl na zisku), ale poté, co náš pan X odmítl JAKÉKOLIV dělení bohatého koláče, mi můj smysl pro čest velí na jeho rejdy upozornit a učinit zdrcující odhalení: JE TO MICHAL RYBKA!!!

Z obavy o svůj život nezveřejňuji své jméno a adresu **– *Hrobocop***

Na tento dopis nemohu odpovědět, právo odpovědi mi nenáleží! Až se ubohá Katka Opočenská, skvostná to hvězda různých parties, která neodolá kouzlu žádné kamery, do všech se sličně zubí, a navíc je připravena lámat mužská srdce jako pardubický perník, dozví, že je považována za mou masivní fousatou maličkost, bude její reakce nepochybně zajímavá. Nepřeji si však být poblíž...

Tak, tak. Chtěla po mně The Singles, já je nevydal, v odvetu zrecenzovala válečnou hru – a nyní je považována za mě..! Tak tomu se, milí přátelé, říká backfire... ×

NA ZÁKLADĚ ČLÁNKU JSEM SI KOUPIL KNÍŽKU – A FAKT MĚ TO DOSTALO! Ciao všem. Na základě článku BUDOUCNOST JE TEĎ jsem si koupil knížku od Dicka a musím přiznat, že mě to teda dostalo. Rozhodně bych vám chtěl poděkovat za skvělej časák a ještě lepší informace v něm. Kromě budoucnosti mě taky trápí to, že v obchodě měli jenom jednu knížku, a vzhledem k tomu, že bydlím ve městě, kde mají jen tři trafikanti LEVEL, tak bych nerad jezdil někam do Prágla pro další a další a další a další knížky a filmy, dokud mně z toho absolutně nehrábne. Brno je taky daleko.

Nezbývá než si nechat zaslat knihu od vydavatele či z knihkupectví, které provozuje internetový obchod ☻.

Tak bych se chtěl zeptat, z jakých zdrojů (reálných pro mě) čerpal autor. Mimochodem, chytrej chlapík – umí bezvadně psát.

Z mnoha zdrojů, z knih jak od Dicka, tak o Dickovi. Nevím, jak jsou podobné zdroje pro tebe reálné, když k vám koňka s knihami jezdí jen málokdy ☻.

A ještě něco – nejste vy NÁHODOU součástí Black Iron Prison?

Díky za odpověď **– *MIRIS PHILIPOV***

Kdykoliv před uzávěrkou si díky nátlaku ze strany redakce všichni autoři rozhodně připadají, že jsou v Black Iron Prison uzavřeni a podrobeni torturám... ×

JE MI TŘINÁCT A VÍM, ŽE JSTE NA HOVNO Chci reagovat na dopis Marka Chromého a vlnu kritiky, která se zvedla po otisknutí jeho dopisu. Zároveň byste měli vědět, že jsem po přečtení několika starých dílů asi před 2–3 lety na vás zanevřel, kvůli (ne)kvalitě časopisu a od té doby si ho jen občas půjčuju od jednoho kámoše, který pracuje v obchodě. Takže se mi do rukou nedostala ani 124ka a ani 125ka a tímto způsobem se ke mně dostala 126ka. Po přečtení dopisů jsem si však vytvořil obrázek o tom, co v tom dopise mohlo stát. Marek se v tom čísle také omluvil levelu. No, ne každý člověk má to štěstí, že se dostane do inteligentní třídy a Marek měl zjevně smůlu, když půlka jeho třídy čte level. Já jsem se dostal na státní gympl, takže jsem nepředpokládal, že tam bude někdo natolik tupý, aby si neuvědomil, že je to výplod několika tupých gayů, určený pro věkovou skupinu pod 5 let a nad 50 let. Samozřejmě se mé předpoklady splnily, takže se nemusím bát toho, že by se mnou třída nemluvila. Tolik k mé reakci na ten dopis a teď bych přešel k samotné kritice časáku. Takže:

1/ Neopičte se po SCORE, chápu, že krást dobré nápady je to jediné, co lidi vaší inteligence umí, ale nemusíte to dělat tak okatě. A pan Fiala (zdravím domov důchodců na Slovensku) je buď slepý, anebo naivní, když si myslí, že se vůbec neopičíte. To, že se na Slovensku neprodává SCORE, považuji jen za potvrzení mé teorie o všeobecné hlouposti na Slovensku.

2/ Když Marek psal, že očekává, že recenze mají být vtipné a že to očekává od časopisu o hrách, tak se mýlil. Když někdo vezme časopis poprvé, tak očekává, že tam budou informace, ne vtip. Když ten samý člověk vezme SCORE, tak vtip bere jako samozřejmost, něco, co do toho časopisu prostě patří. A Marek si asi nejdřív přečetl SCORE. Recenze ve vašem časáku nejsou špatné, jsou mizerné. NĚKTERÉ recenze SCORE nejsou příliš informativní, ale JSOU o to vtipnější, ale většinou jsou vtipné i informativní. Recenze v levelu NEjsou ani informativní ani vtipné a jsou příšerně nudné, stejně jako všechny ostatní články.

3/ Design je na nic stejně jako časopis. Na nic jsou také redaktoři, obsah DVD, IQ čtenářů.

4/ Nechcete uvažovat o slevě pro důchodce? Vzhledem k nízké penzi by jim to bodlo a nedokážu si představit inteligentního mladého člověka, který by si váš pošahaný plátek kupoval.

PS: Slovo level jsem psal malými písmeny, protože ten časák si nezaslouží, aby jeho název psali s velkými písmeny, a to i přesto, že se název má psát s velkým písmenem na začátku (Pro jedince, co čtou level pravidelně).

PPS: SCORE FOREVER!!!!!!!!!!! (nemohl jsem si to odpustit)

PPPS: Proč nedáte cenu, která by odpovídala kvalitě časopisu? Já bych cenu nastavil přesně na 50 korun.

PPPPPS: To vaše předplatný je oproti SCORE extrémně trapný, tak ho nepřeceňujte.

PPPPPPS: Vím, že je to dlouhý dopis, ale u pochvalných ód to nikdy nevadilo.

PPPPPPPS: Je to hodně tvrdé a sprosté, ale pokud budete chtít tento dopis otisknout, tak vystřihněte sprostá a nevhodná slova, i když těch sprostáren tam tolik není. Jen jsem chtěl, aby jste věděli co, si doopravdy myslím.

Končím a přeju hodně smůly. ***– Zolton, 13 let***

Hm... 13 let, státní gympl, Level si půjčuje. To tvůj názor vyčerpávajícím způsobem objasňuje, s jednou výjimkou: Naprosto nechápeme, PROČ si Level půjčuješ. Proč svůj brilantní intelekt a vyčerpávající rozhled degraduješ čtením média vhodného pro tupce z věkové skupiny pod pět a nad padesát let? To je nám totální záhadou, my totiž tiskoviny, které považujeme za vhodné pro zcela jiné skupiny obyvatelstva (jako je Mateřídouška, Haló noviny či Cosmogirl) zásadně nečteme, a tak nemrháme časem.

Jen tak na okraj, abychom ti tvé ohromné intelektuální obzory kapku rozšířili: PS neboli post scriptum se píše PO podpisu, nikoliv před ním. To – kupodivu – většina našich IQ degenerovaných čtenářů dávno ví... ×

KDE JSOU TY ČASY, KDY LIDI ZAJÍMALA REALITA? Onehdy jsem jen tak brouzdal na stránkách Tiscali Games a narazil jsem tam na preview datadisku ke Call of Duty. Psala o něm Kate (což je zárukou kvalitního článku), tak jsem se rozhodl, že se na to podívám. No, hra to může být, jaká chce, ale dost mě zarazila jedna věc. Ve hře, všude prezentované jako realistická válečná akce, se na křídlech B-17 skví znak britského letectva. Britského? Vždyť je to americké letadlo, ne? Celkem mě to rozčílilo, takže jsem se v diskuzním fóru k této hře připojil ještě ke stížnostem jednoho chlapíka, který si toho také všiml. Nevěřícně jsem zíral na monitor, když se mi dostalo odpovědi, že tohle vůbec nikoho nezajímá, hry jsou dělané pro mainstream, a jestli mi to vadí, ať si jdu hrát nějaký superrealistický simulátor, kde bude vše, jak má být. Hleděl jsem jako blázen, nevěděl jsem, jestli se mám smát, nebo brečet, ale pak mi to došlo. Vždyť on má absolutní pravdu! Koho dnes zajímají pojmy jako historická přesnost, autentičnost apod.?

To nic není. Jednou, asi tak v roce 2025, bude vytvořena hra, ve které bude prezident USA George S. Hussein vyhlašovat v roce 1997 válku generálnímu tajemníkovi Sovětského svazu Al-Ládinovi Hitlerovi. A ani NAD TÍM se nikdo nepozastaví. Koho zajímá superrealismus neboli pravda?

Ale neomezujme se jen na hry z prostředí druhé světové války, rozveďme to na počítačové hry obecně. Proč upadá žánr adventur? Proč už prakticky nevznikají žádné komplikované letecké simulátory a sáhodlouhá RPG? Proč není hlavním lákadlem hry hratelnost, ale grafika? Proč se na hráče, který vydrží u jedné hry po několik týdnů, nedejbože let, stále víc a víc pohlíží jako na nějakého exota? Kdo za to vlastně může? Firmy vyvíjející nenáročné, a nebojme se použít trefnější slovo, slaboduché hry? Možná, ale ty by dlouho nepřežily, kdyby se nenašel někdo, kdo by takové hry kupoval. Kdo za to tedy může? Hráči! Hráči, kterým nezáleží na kvalitě, ale na kvantitě titulů, které dohrají. Hráči, pro které hra znamená jen další kousek do poličky a možnost machrovat před kamarády, že oni už na rozdíl od nich tu hru mají. Co na tom, že je to naprostá kravina, prostě já ji mám a ty ne, tudíž jsem lepší hráč než ty.

Být „in" něco stojí. Vážme si takových lidí, jen oni jsou ochotni vyhodit 60 000 za úplnou blbost, aby obecná populace zjistila, že to je úplná blbost, a nekupovala to ☻.

K smíchu? Určitě, ale mezi hráči je to čím dál tím častěji k vidění. Je ovšem potřeba rozlišit hráče a hráče. První skupinka hráčů, hráčů s velkým H na začátku, to jsou lidé povětšinou starší, nezřídka to jsou lidé, kteří zažili vznik počítačových her. Nebojí se investovat peníze do starých počítačů, o které se s láskou starají. I když hrají i současné tituly, s láskou vzpomínají na staré hry a jejich nepřekonatelnou hratelnost. Každou hru dohrávají do konce, často i několikrát, prozkoumávají taje hry a všímají si i jejich nejmenších detailů.

Na druhé straně pomyslné barikády stojí konzumní hráči. Na hrách oceňují především grafiku a všemožné, i když někdy dost zbytečné, efekty. Vybavují své počítače tím nejnovějším hardwarem, bez ohledu na cenu. Podobně jsou na tom i s hrami. Nezáleží na kvalitě titulů, ale na kvantitě a datu vydání. Čím více nejnovějších her máte, tím lepší jste hráč, to je jejich filozofie. Nezáleží na tom, že půlka z nich jsou naprosté kraviny a druhou půlku nikdy nedohrají. Mají nejnovější hardware, nejnovější hry, tudíž jsou lepší hráči než všichni ostatní a také hrám více rozumí. Tak to cítí a tak se i chovají.

Druhá kategorie se dívá na hry stejně jako na módu. Toto je nové a tím pádem i dobré; toto je zase staré, a proto k ničemu. Ohromující úsudek, který dle mého názoru perfektně definuje hlupáka... Na to, abyste byli hloupí, nemusíte být nutně chudí. Inu, brilantní postavičkou tohoto typu je Číňan ze seriálu Courage The Cowardly Dog: „Where are you going, you fool? Eeiiayyhooaaah!" On rozhodně není chudý, a dokonce je i dost technicky zdatný..., ale je to prostě strašný debil ☻.

Takovéto lidi k smrti nesnáším. Machrování a povyšování se nad ostatní hráče, to by se dalo přežít. Štve mě ale, že svými snad věčně naditými peněženkami doslova krmí vývojáře, kteří si to nezaslouží. Jen oni si mohou dovolit každým rokem vydávat graficky vylepšené verze téhož, za což nesklidí zasloužené nadávky a nezájem, ale naopak jsou každým rokem překvapeni rostoucím prodejem a tiše žasnou nad výší zisku. Naproti tomu začínající studio bez porovnatelných finančních možností se rozhodne, že když už ne technologií, tak neotřelými nápady a skvělou hratelností překoná všechny ostatní hry a sklidí zasloužený úspěch. Zatímco kritika a zkušení hráči jsou nadšeni a v orgastických křečích pějí ódy na vývojářovu genialitu, konzumní hráči se nahrnou do obchodů, uvidí krabici s touhle hrou, zvědavě ji prozkoumají, a když zjistí, že není obsypaná nápisy o strhující grafice, neuvěřitelném enginu a že minimální konfigurace je hluboko pod úrovní jejich high-end počítačů, znechuceně ji vrátí do regálu a koupí si raději graficky přeplácanou kravinu. Hlavně že to bude dobře vypadat... Snad se po přečtení téhle slátaniny alespoň několik lidí zamyslí, přehodnotí svůj dosavadní herní postoj a koupí kvalitních her dopomůže novým nadaným vývojářům prosadit se. Kdo ví, možná se opět dočkáme dob, kdy na prvním místě bude hratelnost... ***– LordBricks***

Mno, taková doba tu už je. Jak to? Vzpomínejte na dny, kdy hry stály kolem 100 Kč a byly stavěné na čisté zábavnosti... A pak se podívejte na nabídku Java her pro mobilní telefony. Nepřipomíná vám to něco..? ×

PŘÍTEL SÉGRY SE NENAŠTVAL, ALE BYLO VIDĚT, ŽE LITUJE Bylo nebylo, před rokem jsem nastoupila na školu. Do té doby byl počítač jen můj tajný (no tak tajný sice nebyl, protože už ze mě máma šílela) a neutuchající sen. Ve škole přišla první hodina s PC pod mým vedením! Kamarádka mi musela všechno vysvětlovat, i to jak zapnout počítač. Nejspíš si říkáte, jaká infantilka vám to píše, ale nějak se začínat musí. Dokonce jsem ani nevěděla, že se na ikonu musí kliknout dvakrát! No a hned tu první hodinu se stala teď už úsměvná věc. Ten počítač jsem zasekla tak, že si s ním nevěděl rady ani učitel, a že se v PC vyzná!! Naštěstí se to za pár týdnů dalo do pořádku a naše rodina nemusela utrpět velkou peněžní ztrátu za opravy. Měsíc se přehoupnul do října a sestry přítel nám půjčil svůj notebook. Už od začátku jsem měla divný předtuchy. A taky jsem měla proč. Můj o dva a půl roku mladší brácha se rozhodl, že 2 GB jsou na hry málo, v tom jsem mu dala za pravdu. Hned druhý den začal „prý všechno nepotřebný" vyhazovat a vyhodil něco, po čem nám nešla spousta programů. Ségry přítel se naštěstí nenaštval, ale bylo vidět, že lituje toho, že nám svůj notebook svěřil.

To je ale nepěkný přístup! Přinutit sestru, aby chodila s někým, kdo vám poskytne počítač na hraní. ❸ Takový utilitarismus! Nebo to tak nebylo? ❸

Proto si máma usmyslela, že nám koupí PC za každou cenu. A tak se taky stalo, sice jsme se na chvíli museli děsně uskromnit, ale výsledek stál za to (aspoň na chvíli). Matka koupila PC za 8000,– z bazaru. S bráchou jsme byli nadšení. Jenom na chvíli... Máme Pentium II., Windows 98, HDD necelých 6 GB, no víc už snad říkat nemusím, abyste pochopili, že komp nestojí za moc. Ale zpět k příběhu. Protože nemáme peníze na vlastní hry ani nedostáváme kapesný, máme jen hry z Levelu, a nějaký vypálený, který nám daroval sestry přítel. No, nedivte se, všechny Levely máme taky od něj, protože si to nemůžeme dovolit. No řekněte, kdo ještě doma nemá např. video ani věž? My! Ale dál. Nejdřív jsme se střídali jen já s bráchou, ale pak začala pařit i moje prostřední ségra (mám 3 bratry a 2 sestry). No a když má ona volno, tak se na něj nedostaneme. No prosím, a je na něm zas! Tak už jsem vám řekla svůj chudý příběh, tak budu končit. Chválím vás jako všichni ostatní, takže je celkem zbytečný, abych vypisovala něco, co už znáte nazpaměť. Ale ještě vám chci popřát hodně úspěchů a vydaných čísel do příštích let (ještě že nám je ségry přítel půjčuje). Tak zatím ahooooj. ***– Vaše věrná čtenářka z chudobince*** ❸

Nuže: Není dobré kupovat počítač z bazaru – jen si přečtěte Vlčkovu rubriku s nouzovými počítači. Nejsou o moc dražší než bazarové, jsou mnohem výkonnější a je na ně záruka. ×

U „JAK TO TENKRÁT BYLO" VZPOMÍNÁM, JAK TO TENKRÁT BYLO... Zdravím celý LEVEL. Psát Vám, jak jste super, a chválit vás nebudu, protože to udělalo mnoho jiných přede mnou... Jen bych Vám chtěl poděkovat za rubriku „Jak to tenkrát bylo". Na hrách, které se zde objevují, jsem vyrůstal a je příjemné se ohlédnout do minulosti na skvosty, které jsme kdysi dávno hráli. Bylo velice příjemné, že jste dali na DVD demo Ultimy Underworld.

Hned jsem si ho zahrál a zavzpomínal... Zajímavá je také rubrika Java hry. Když si představím, že jsem měl Bombermana na 486 a dnes je to na N-Gage... Prostě jde vývoj rychle dopředu...

Vývoj jde rychle dopředu, a když se podíváme na starší hry, občas se divíme, jak jsme je mohli tenkrát hrát – ne proto, že by byly primitivní, ale jak byly příšerně těžké. Například takový Pitfall od Atari – hrůzně těžká věc..!

Chtěl bych reagovat na dopis z čísla 116 od ToMa: Přesně to samé mám doma také, celé dny jsem doma a hraji si na PC. Kamarád mě často zve k sobě domů, že se napijeme... Když odmítnu, tak mi řekne, že jsem magor, protože sedím pořád u PC... Ale co mě má soudit kluk, co je denně namol a zhulenej?!? Já se učím do školy.

Udržuji si postavu. Nechlastám, nefetuji a nekouřím, ale každý den doma poslouchám, že jsem pořád v pokoji u PC... Ať jdu ven za kamarády...

Redakci přeji hodně čtenářů a úspěchů... A příjemnou zádavu s AMIGOU 500 Marka Chromého...

Váš věrný čtenář Ice.man

Ano, to mi připomíná začátek Trainspottingu, kdy lehce psychopatický kámoš vysvětluje, že by drogy, „takový sračky", do sebe necpal – a tuto myšlenku zapije pořádným stakanem tvrdého alkoholu. Je opravdu zajímavé, kolik je lidí, kteří si vyvalují špeky na zahradě, ládují se karcinogenními vuřty, zalévají je alkoholem a přitom žijí ve svatém přesvědčení, jak je to zdravý životní styl ve srovnání s hraním her...

PS: Kdy budou dvě DVD, když už jsou tři CD ??? ❸

Ó, hanbáři..! Double Layer DVD ti nestačí? My doufáme, že ještě chvíli stačit bude – alespoň do doby, než přijde Blue Ray anebo podobný typ futuristické ukládací technologie.

Takže tím uzavíráme listárnu – a pamatujte, milí čtenářové, že nás zajímají nejen názory a závěry vás mladších, ale také těch starších. Nuže, tolik pro dnešek a těšíme se na vaše další dopisy!

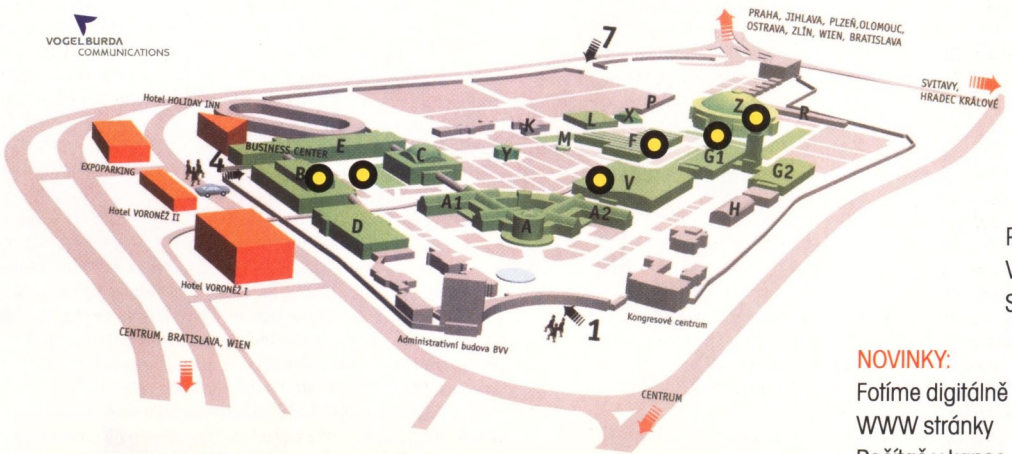
– Michal „LetterWolf" Rybka ×

PLACENÁ INZERCE

PŘIJEĎTE ZA NÁMI NA INVEX

11. – 15. ŘÍJNA 2004

LEVEL



Najdete nás v těchto pavilonech a těchto stáncích:
B/40, V/05, F/20, Z/02; dále na volných plochách před pavilony B a Z

Antivirová konference:
Administrativní budova; sál č. 102; dne 13. října 2004 od 9.30 do 13.00 hodin.
VSTUP ZDARMA

Pro každého předplatitele pivo nebo nealko zdarma.

Připravili jsme pro vás:
VELKÉ SLEVY
SOUTĚŽE O CENY

NOVINKY:
Fotíme digitálně
WWW stránky
Počítač v kapse
Digitální hudba
Řidičák na počítač

Časopisy Chip, PPK, Level, OPS2, Svět DVD, DV Magazine a jejich předplatné

OBSAH CD&DVD

PLNÉ HRY
BloodRayne

Black Crypt
Drunken Dragon
JetWave X
Karlův příběh 1 & 2
Lemmingball Z DVD
Skool Daze
Starosta
Stop Clock Drop DVD
Sven 004 DVD
Yeti Sports

DVD VIDEO DVD
Level TV

Já, robot – film o filmu
Filmové trailery

TRAILERY
AO: Alien Invasion DVD
Battlefield 2 DVD
Bet on Soldier DVD
Blitzkrieg 2 DVD
Call of Duty: United Offensive DVD
Conflict: Vietnam DVD
Cossacks 2 DVD
Crashday DVD
Cross Racing Championship DVD
D&D Online DVD
Ford Racing 2 DVD
Full Spectrum Warrior DVD
Guilty Gear XX DVD
Half-Life 2
Children of the Nile DVD
Imperial Glory DVD
Knight Rider 2 DVD
Miami Vice DVD
Oddworld Stranger DVD
Pariah
Prince of Persia: Warrior Within
Prince of Persia: Písky času DVD
Project Snowblind DVD
Sacred Underworld DVD
Settlers V DVD
Sid Meier's Pirates!
Specnaz: Project Wolf DVD
Splinter Cell 3
Still Life DVD
Wrath and Skeller DVD

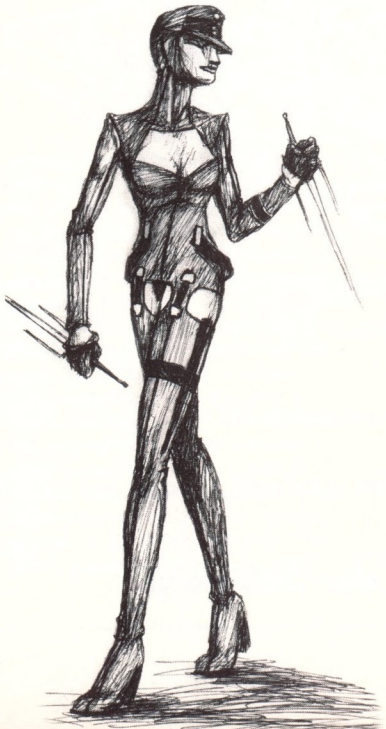
GALERIE
Armies of Exigo
Atlantis Evolution
Axle Rage
Black & White 2
Dungeon Lords
Ford Racing 3
Ghost Recon 2
HD2: Sabre Squad
Hell Forces
Imperial Glory
Kult
Loco Mania
NFS Underground 2
Obscure
PK: Battle out of Hell
Prince of Persia: Warrior Within
Project Snowblind
Return to Mysterious Island
Sentinel
Sid Meier's Pirates!
Stalingrad
Still Life
SW KOTOR 2
Terrorist Takedown
Vivisector
War World

Cesta krve...

BloodRayne

TERMINAL REALITY | MAJESCO

O BloodRayne se poslední dobou mluví snad všude. Nejenže jsou v plném proudu práce na druhém dílu hry, ale o tuto upírskou krásku se začal velmi významně zajímat také Hollywood a v současné době již v Rumunsku probíhá natáčení filmu, ve kterém bude Rayne ztvárněna modelkou Kristannou Loken, jíž mnozí určitě znají z hlavní záporné role v akční pecce Terminator 3: Vzpoura strojů. Ale zpět k hrám. Abychom vám názorně ukázali, kdo že to vlastně Rayne je, jak vypadá a proč je kolem ní najednou takový humbuk, přinášíme vám na aktuálním CD/DVD plnou verzi její debutové herní inkarnace! V sekci Extra navíc najdete patch s českou lokalizací, takže si hraní užijí skutečně všichni. A co všechno na vás v BloodRayne čeká?



Beliar je démon temného světa, kterého se Hitlerova okultní jednotka (podle počtu jejích členů to spíš vypadá na brigádu) snaží vyvolat, aby nacistickému Německu pomohl vyhrát válku. Speciální komando vedené generálem Wulfem momentálně hloubí kdesi v Argentině jámu, na jejímž dně by měla spočívat Beliarova lebka, jeden z artefaktů nutných k jeho vyvolání. Jedinou nadějí na překažení jejich plánů je Rayne, členka organizace nazvané „Brimston Society“, pro kterou pracuje jako agentka s krycím jménem BloodRayne. Rayne je Damphire neboli poloviční upír, výsledek znásilnění Rayniny lidské matky upírem. Díky tomu oplývá vlastnostmi lidem cizími, ale zároveň postrádá upíří slabosti, mezi nimiž je třeba smrtelná reakce na světlo, nesnášenlivost česneku, zrcadel a doteku stříbrných předmětů. Zůstal pouze relativní odpor k vodě, takže čím víc a déle se v ní budete ráchat, tím rychleji hladina ukazatele života klesat.

Jejím hlavním triumfem je ale možnost vysávat krev z nacistů, což je také nejefektivnější způsob boje. Autoři tak doslova zesměšnili chrabré vlastnosti Němců bojujících za führera a prohýřili hektolitry krve čisté rasy. Zpočátku budete s potěšením skákat pěkně vymodelovaným oficírům okolo krku a pochutnávat si na sladké tekutině, ale v okamžiku, kdy začnou davy nepřátel houstnout, je třeba přejít na jinou taktiku, nazvanou Dilated Perception, což je převlečený Bullet Time. Na rozdíl od jiných her zde není zpomalení času omezeno žádným limitem, takže můžete jako dobře namazaný stroj probíhat mezi německými hloučky, taktizovat a osekávat je, jak se vám zlíbí. S BloodRayne si zkrátka užijete pořádnou porci kvalitní zábavy...

OVLÁDÁNÍ

WSAD	pohyb
	útok čepelemi
	útok střelnou zbraní
	skok
E	kousnutí/harpuna
CAPSLOCK	berserk (bullet-time)
1–5	módy pohledu

Medal of Honor: Pacific Assault

DEMO MĚSÍCE

DVD

EA | EA CZECH

V neuvěřitelné záplavě atraktivních dem, která v uplynulém měsíci spatřila světlo světa, bylo vybírání „dema měsíce" více než obtížné. Nakonec jsme se ale v redakci shodli na tom, že nejzajímavější ukázkou je přece jenom obrovské hratelné demo na válečnou 3D akci Medal of Honor: Pacific Assault. Její plné verze se totiž dočkáme až někdy v listopadu, a tak je demo zatím jedinou možností, jak nahlédnout pod pokličku autorů.

V ukázce najdete jednu singleplayerovou kampaň, kterou tvůrci nazvali „Henderson Field". V roli amerického vojáka Tommyho Conlina se spolu se svými spolubojovníky ocitnete v poměrně nezávidění hodné situaci – nacházíte se na strategicky důležitém ostrově Guadalcanal a vaším úkolem je podpora letectva v jedné z mnoha bitev o ostrov. Bohužel celá mise je poměrně krátká, což je ovšem nahrazeno dynamičností a napínavostí akce. Rozhodně byste si tedy tuto demoverzi neměli nechat ujít. Doufejme, že stejně dobře dopadne i plná hra.

OVLÁDÁNÍ

W S A D	pohyb
levé tl. myši	útok / akce
pravé tl. myši	úder zbraní
mezerník	přikrčení / skok
C	plazení
levý ALT	zaměřovací mód
ENTER	použít
H	medik
B	použití obvazů

DVD 118: DATA OVERFLOW

Někteří z vás si možná říkají, že slogan na obalu aktuálního DVD o „nejnabušenějším obsahu v historii Levelu" trochu přehání, nicméně nedokázali jsme najít slova, která by situaci kolem tvorby disku charakterizovala lépe. Ano, na DVD Levelu už se jistě nacházelo větší množství dem, ovšem nikdy nebyla koncentrace hitů tak vysoká jako tento měsíc. Přestože jsme museli drsně omezit ostatní části DVD, nakonec se stejně na všechny vyšlé demoverze nedostalo a byli jsme nuceni vynechat takové pecky, jako například Obscure, Top Spin, Tribes: Vengeance, Medieval Lords, Mortyr 2 a další. Tímto bychom vám ale chtěli slíbit, že všechna vynechaná dema z tohoto měsíce pochopitelně najdete na DVD 119. Těšte se, bude to stát za to!

Doom 3 DVD

ID SOFTWARE | CENEGA

Sice trochu opožděně, ale přece jenom vypustili id Software do světa demoverzi na svou letní pecku. V ní si můžete projít tři úvodní levely z plné hry. I když nepočítáme s tím, že by ještě někdo z vás Doom 3 nehrál...

OVLÁDÁNÍ

W S A D	pohyb
mezerník	skok
C	přikrčení
SHIFT	sprint
F	baterka
levé tl. myši	střelba
R	přenabití zbraně

FIFA 2005

EA SPORTS | EA

Jeden poločas zápasu mezi týmy Arsenalu a AC Milán si můžete zahrát v této demoverzi na nový ročník populární fotbalové simulace FIFA od EA Sports. Pokud si chcete změnit určitá nastavení hry, použijte utilitku Demo Factory ze sekce Extra.

OVLÁDÁNÍ

šipky	pohyb hráče
A	centr / skluz
S	přihrávka / přepínání hráčů
W	přihrávka do běhu
E	sprint
D	střela / odebrání míče
Z	off the ball mód

Silent Hill 4 DVD

KONAMI | CD PROJEKT

Největší demoverze tohoto měsíce a dost možná i největší demoverze celého roku představuje čtvrtý díl hororové série od japonských Konami. K rozsáhlé recenzi, kterou najdete v tomto čísle, si tak můžete přidat i vlastní zkušenost s hrou.

OVLÁDÁNÍ

W S A D	pohyb
ENTER	vejít do dveří
mezerník	prozkoumat / použít
TAB	zadní kamera
M	mapa
T	zaměřování
CAPSLOCK	únik ze sevření

Wings over Vietnam
World of Warcraft
World War I
You are Empty

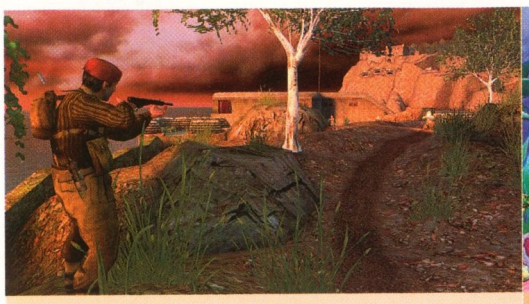
UPDATY DVD
Battle Mages v1.2
Codename Panzers CZ & ENG v1.09
Cycling Manager 4 v1.2
Doom 3 v1.05 BETA
Halo v1.05
Hearts of Iron CZ v1.06c
Joint Operations v1.4.2.7
Railroad Tycoon 3 v1.05
Richard Burns Rally CZ CDP v1.01
Richard Burns Rally CZ v1.01
Sacred CZ v1.7
Spellforce Breath of Winter v1.38
Spellforce Order of Dawn v1.38
Transport Giant v1.2
UT 2004 Patch 4
Warcraft 3 CZ & ENG v1.17
Warcraft 3 Frozen Throne CZ & ENG v1.17

EXTRA
Beyond Divinity Guide DVD
BG2: Unfinished Bussines
BloodRayne CZ
Doom – manuály DVD
Doom 3 – Minimizer
Euro 2004 CZ
Far Cry – AECanyon mapa DVD
FIFA 2005 – Demo factory
GTA Vice City – Weather tool
Locomotion – company editor DVD
NHL 2005 – Key Config
Splinter Cell 3 – 3D screen DVD
SW KOTOR CZ
UT 2004 – EC bonus pack DVD
Wallpapery & screensavery DVD

SOFTWARE
AbiWord v2.1.7 DVD
AceHTML v6.02.1 DVD
AI Roboform v6.0.7 DVD
Auto Shut Down v4.5
AVI Joiner v1.0
ExamDiff
FreePING v2.0
GIF Contruction Set v2.0.56 DVD
HTML Optimizer v8.22
jAlbum v4.6 DVD
LookOut v1.2.2
Maxthon v1.1.035 Combo DVD
NetAware v1.20
NotePro v3.2 DVD
NTFS Reader v1.01
Real Alternative v1.25 DVD
Skin Studio v4.4
SpyRemover v2.07
WinAmp – Stereo Delay DVD
Windows Media Player 10 DVD

OVLADAČE
ATI Catalyst 4.30 (7.99) (9x/ME) DVD
ATI Catalyst 4.90 (8.05) (XP) DVD
ATI Control Panel 4.90 DVD
ATI Control Center 4.90 DVD
ATI Omega v2.5.76 DVD
CodecPack All-in-1 v6.0.1.9
DirectX 9.0c DVD
DivX 5.2.1 DVD
ForceWare 61.76 (9x/ME) DVD
ForceWare 62.77 (XP) DVD
FreeDVD kodek DVD
Intel čipset v6.0.1.1002 DVD
NET Framework v1.1 DVD
nForce v4.27 (9x/ME) DVD
nForce v5.10 (XP) DVD
nVIDIA Omega v1.5672a DVD
SB Audigy DVD
SB Audigy 2 DVD
VIA 4in1 4.53 DVD
WM9 kodek DVD

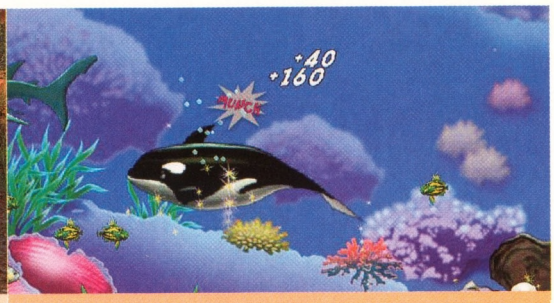
PRAVIDELNĚ
Bazooka
Od čtenářů
Databáze
RadioActive Cheater 6
Servis DVD



Call of Duty: United Offensive

GRAY MATTER | CENEGA

Datadisk pro jednu z nejlepších 3D akcí minulého roku byl očekáván s velkou netrpělivostí a lze tvrdit, že čekání nebylo marné. V demu si můžete projít první singleplayerovou misi, která se odehrává během bitvy v Ardenách.



Feeding Frenzy

BIG FISH GAMES

Neuvěřitelně chytlavá a zábavná hra! Vaším úkolem je v roli malé rybičky požírat ještě menší rybičky, abyste se následně zvětšili a rozšířili si jídelníček. Jednoznačně doporučujeme!

Colin McRae Rally 2005 DVD

CODEMASTERS | CD PROJEKT

Další díl populární „lidové" simulace rallye vychází na PC ve stejném termínu jako na konzolích, z čehož mimo jiné plyne i to, že se již nyní můžeme těšit z hratelného dema. To nabízí tři etapy, které můžete absolvovat ve třech rozdílných vozech.

Football Manager 2005 DVD

SPORTS INT. | CD PROJEKT

Poté, co se tvůrci slavného Championship Manageru rozešli ve zlém s vydavatelskou společností Eidos, začali pracovat na zbrusu nové fotbalové sérii s příznačným názvem Football Manager. Beta-verze dema nás nechává poprvé nahlédnout pod její pokličku.

Conflict Vietnam DVD

PIVOTAL GAMES | CD PROJEKT

Až překvapivě dobře si zatím po komerční stránce vede tato celkem nenápadná 3D akce. V její demoverzi se skrývá druhá mise z plné verze hry s příléhavým názvem „Rumble in the Jungle".

Full Spectrum Warrior DVD

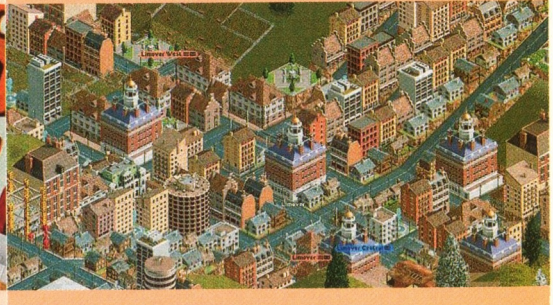
PANDEMIC STUDIOS | CD PROJEKT

V naší exkluzivní recenzi, kterou vám přinášíme v aktuálním Levelu, si Full Spectrum Warrior vedl nad očekávání dobře. Vy se nyní můžete o jeho kvalitách přesvědčit na vlastní kůži v tutoriálu a jedné misi z plné verze hry.

Evil Genius

ELIXIR STUDIOS | CENEGA

Dlouho očekávaná strategická hra, která se na svět dívá z opačné strany – strany šílených záporných hrdinů. Autoři nepovedené Republic: The Revolution se tentokráte předvedli v mnohem lepším světle a Evil Genius je příjemným překvapením letošního podzimu.



Locomotion

CHIS SAWYER | SEVENM

Legendární Chris Sawyer dokončil svou novou budovatelskou strategii nepřímo navazující na famózní Transport Tycoon. V hratelné demoverzi obsahující dvě mapy a tři úvodní tutoriály se můžete přesvědčit, zda se mu jeho návrat povedl.

Nexus: The Jupiter Incident

MITHIS GAMES | HD INTERACTIVE

Tato hra má za sebou již poměrně bohatou řádku nejrůznějších problémů a po dvojitém přejmenování (Imperium Galactica III a následně Galaxy Andromeda) se konečně dostává na pulty obchodů. V hratelném demu se můžete podívat, jaké jsou její šance na úspěch.

Wings of War DVD

SILVER WISH GAMES | CENEGA

Pražské studio Silver Wish Games nedávno ve spolupráci s Illusion Softworks dokončilo svůj debutový projekt s názvem Wings of War. V jeho demoverzi si můžete vyzkoušet jednu singleplayerovou misi a dva multiplayerové módy.

Richard Burns Rally DVD

WARTHOG | CD PROJEKT

V minulém čísle se vás Lukáš Codr snažil v recenzi přesvědčit, že Richard Burns Rally je skutečně tím nejrealističtějším automobilovým simulátorem pod sluncem. Nyní se o tom můžete přesvědčit na vlastní kůži. Kdo projede hned první zatáčku napoprvé bez jediného zaškobrtnutí, má náš obdiv.

Xpand Rally

TECHLAND | US ACTION

S rallye hrami se v posledních měsících doslova roztrhl pytel a dvěma velkým hráčům v podobě Richard Burns Rally a Colin McRae Rally 2005 bude konkurovat ještě polské Xpand Rally. V jeho demu si můžete vyzkoušet dva vozy na třech různých tratích.

Warhammer: Dawn of War DVD

RELIC ENTERTAINMENT | CD PROJEKT

Do realtimové strategie ze známého světa Warhammer jsou všeobecně vkládány velké naděje. Demo, v němž najdete tutoriál, jednu singleplayerovou misi a dvě MP mapy, určitě nejlépe naznačí, jak na tom Dawn of War vlastně ve skutečnosti je.

NABÍDKA NAŠEHO VYDAVATELSTVÍ PRO TENTO MĚSÍC:

CHIP

Chip je nejprodávanější profesionální tuzemský počítačový měsíčník se dvěma CD nebo DVD.

počítač pro každého

Počítač pro každého je nejčtenější časopis nejen pro počítačové začátečníky.

svět DVD

FILM | HUDBA | HRY | TECHNIKA

Svět DVD je časopis s DVD tématikou a s filmem na přiloženém DVD disku.

PlayStation 2 OFICIÁLNÍ MAGAZÍN-CZ

PlayStation 2 – oficiální magazín CZ je časopis pro hráče na konzolách Playstation 2 s demoverzemi her na DVD.

Digitální Video DV CZ

DV Magazine – česká verze respektovaného časopisu amerických filmařů. Magazín o digitální technice a filmování.

Informace o předplatném a objednávky: Vydavatelství VOGEL BURDA COMMUNICATIONS s. r. o., DISTRIBUCE, Na Florenci 19, 110 00 Praha 1, tel.: +420 225 018 944, 225 018 946, fax: +420 225 018 900, e-mail: abonence@vogel.cz

WWW.VOGEL.CZ

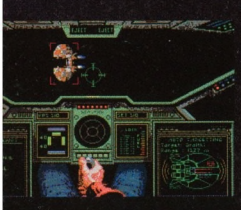
WING COMMANDER

VÝROBCE > ORIGIN/ORIGIN
ŽÁNR > 3D SIMULÁTOR
HARDWARE > 286/4 MB RAM/ DOS 3.0/EGA, MCGA, VGA
ROK VYDÁNÍ > 1990 (DISKETY)

Hrou Wing Commander učinila firma Origin krok kupředu: prolomila fantasy bariéry, využila novou technologii a s pomocí kinematického vyprávění poskytla hráčům pohled na epický souboj lidské civilizace a nepřátelských mimozemšťanů Kilrathi. V té době ještě neexistoval X-Wing. Wing Commander byl tím nejatraktivnějším způsobem, jak se dostat do vesmíru.

V průběhu roku 1984 sedával Angličan Chris Roberts u počítače Micro BBC, na obrazovce prohánět raketku v Elite a uvažoval nad nekonečností vesmíru. Brabenovo univerzum v něm vzbudilo pocit, že rozlehlá herní plocha není kontradikcí k lineárnímu pevně danému vyprávění. V tu chvíli Robertse políbila múza: „Chtěl jsem udělat akční vesmírnou hru s filmovými sekvencemi." V polovině osmdesátých let nebyly pro podobný nápad technologické možnosti. Roku 1986 odletěl Roberts do texaského Austinu a potřásl pravicí Richardu Garriotovi z firmy Origin. Několik let pracoval na domácích hrách a připravoval půdu pro spuštění projektu Wingleader. Příběh Wingleader je příběhem splněného snu.

Origin v té době profitovala hlavně ze značky Ultima. Wingleader byl ale něco úplně nového a jiného – trojrozměrný simulátor. Warren Spector v té době již pracoval jako produkční a s Robertsem pravidelně konzultoval obsah hry. „Seděli jsme spolu na balkóně a pročítali všechny podklady. Hlavní sekvence jsme měli rozkresleny do storyboardů a společně jsme je pilovali," vzpomíná Spector a dodává, že všechny svoje materiály zahodil, jak se Robertsův výrobní styl lišil. Animované mezihry. Dialogy. Filmový vyprávěcí styl. Předbitevní briefingy s náhodně generovaným publikem pro umocnění životnosti virtuálního světa. Roberts chtěl mít scénář pro vědeckofantastický film a mezi jednotlivé dějové bloky dával akční mise, od jejichž výsledků odvíjel pavouka dalších událostí. „Když jsem hru vymýšlel a konzultoval s Warrenem, začal jsem mít podezření, že se nám podařilo narazit na zlatou žílu," popisuje slavné časy kreace, ačkoliv jedním dechem uznává, že nešlo o příliš originální námět. „Larry Niven by se zřejmě otáčel v hrobě, kdyby tehdy byl mrtvý." Kromě spisovatele Nivena inspirovaly Robertse Hvězdné války a Star Trek. „Byl jsem naivní a nekoukal po penězích a výroba jako taková byla v těch časech mnohonásobně levnější."

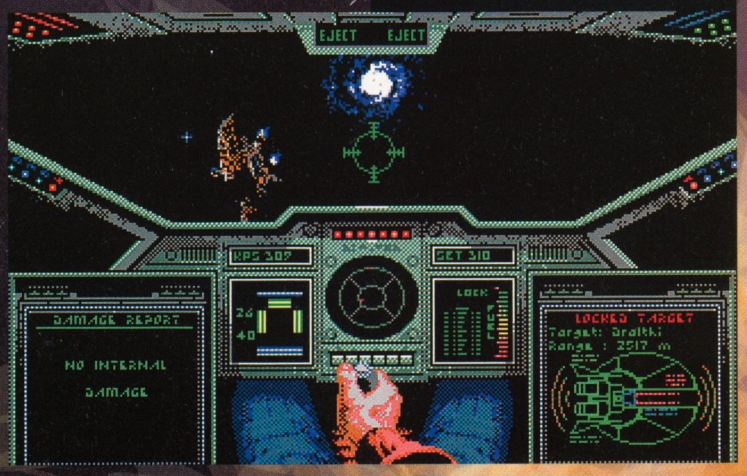


Propagační materiály tvrdily: „Wing Commander vás posadí doprostřed nejdrsnější raketové přestřelky, jakou jste kdy zažili mimo kino. Wing Commander z vás udělá hvězdu!" Velkolepá vesmírná válka s Kilrathi dosahovala realistického pocitu hlavně díky hybridní 3D technologii, která částečně počítala herní prostor trojrozměrně, ačkoliv používala také dvourozměrné „ploché" modely. Podobný systém virtuální reality byl o několik let později použit ve Wolfenstein 3D a DOOM. Zmenšováním a zvětšováním bitmap se zabránilo používání zpomalujících polygonů a Wingleader běžel i na procesoru 286. Grafik Denis Loubet vzpomíná: „Pracoval jsem na Macu v programu Super 3D, ale skutečná úleva přišla, až když Chris koupil první verzi 3D Studia. Rakety se v něm renderovaly jednoduše a výsledné obrázky byly kvalitní." 3D Studio umožňovalo libovolně nastavit kameru do okolí modelu a vyrenderovat jeden model z několika úhlů v 256 barvách. Origin se nikdy nebála technologie – 3D prostor, 3D program a zvuk využívající moderních knihoven Ad Lib a nového hardwarového výstřelku, Sound Blasteru. První logo Origin uvádí ve hře orchestr s dirigentem! Symbolicky tak firma přeskočila do nové dimenze a požehnala budoucnosti Sound Blasteru a PC jako takovému – konzolisti, šestnáctibitovci a osmibitovci před zvukem laserových střel padali ze židle. Tohle neznali! Prodej VGA a Sound Blaster karet po vydání WC podstatně vzrostl.

Těsně před vydáním, 27. září 1990, se vývojáři dozvěděli, že již existuje stolní hra Wingleader. Přejmenování bylo dílem okamžiku: Wing Commander, jak usoudili, je jinak řečeno totéž. Smůla potkala reklamní výkřik na krabici: „Jak to tu vidíte, tak to budete hrát!" Některé uveřejněné obrázky obsahovaly zbraně, které se do plné hry nikdy nedostaly. Fanoušci proto strávili roky pátráním po skrytých bonusech a někteří fámě o neexistujících zbraních věří dodnes. Roberts a kolegové použili u existujících zbraní hodnotícího systému ESK – Earth Shattering Kabooms neboli „boucháky otřásající zemí" podle komiksu Marťan Marvin (Marvin the Martian). Čím více ESK, tím silnější zbraň.

V prvních týdnech dosáhla prodejnost čtvrt milionu a pokračovala v následujících letech až k neuvěřitelným třem miliónům kopií. Do roku 1995 vydělala série 110 miliónů dolarů a postarala se o šedesát procent příjmů Origin. Pokračování bylo zajištěno podle Robertsova plánu: „Chtěl jsem pracovat na dalších epizodních datadiscích a neustále dávat lidem nový obsah." Z datadisků nakonec vznikla celá série ukončená filmem Wing Commander, který nerežíroval nikdo jiný než teprve třicetiletý Chris Roberts. Ano, film byl propadák, ale Roberts si splnil svůj sen. Po neshodách s Electronic Arts odešel od Origin, vstoupil do služeb Microsoftu pod hlavičkou Digital Anvil. Později od Microsoftu odešel a založil produkční filmovou společnost. Přesto legenda, kterou vytvořil, ze scény neodchází. – ***Pavel Dobrovský***

As the Kilrathi fleet flees Rostov before the advancing human warships...



fun,
anyone?
PlayStation.2

„Máš na mě,
srabe?!“

PlayStation.®2
JEN ZA 4990 Kč

www.playstation.com www.playstation.sony.cz

SOUTĚŽ PRINCE OF PERSIA: PÍSKY ČASU

Jedna z nejlepších her minulého roku se právě dostává na český trh v kompletně lokalizované verzi, a tak ještě před vydáním druhého dílu máte jedinečnou příležitost podívat se, jak celé dobrodružství sympatického Prince začalo. Ve spolupráci se společností Playman jsme pro vás připravili soutěž o deset originálek lokalizovaných Písků času a jako bonus získá každý výherce i původní stylové náramkové hodinky s motivem hry. Stačí jen odpovědět na naše otázky a už nikdy nikam nepřijdete pozdě...

1. Ve kterém roce vyšla historicky první hra série Prince of Persia ve verzi pro PC?
a / 1988
b / 1989
c / 1990
d / 2003

2. Jak se jmenuje dívka, která hlavního hrdinu doprovází ve hře Prince of Persia: Písky času?
a / Farah
b / Faridah
c / Mariam
d / Fatima

3. Který předmět dovoluje hlavnímu hrdinovi ve hře Prince of Persia: Písky času vracet čas?
a / přesýpací hodiny
b / dýka
c / meč
d / náramkové hodinky Prim

4. Jaký anglický podtitul nese připravované pokračování hry Prince of Persia: Písky času?
a / Warrior Within
b / Warrior Inside
c / War in Mind
d / War in Iraq

Jako vždy odpovídejte na adresu Level – soutěž Prince of Persia, Vogel Burda Communications, Na Florenci 19, 110 00 Praha 1, nebo elektronicky na adresu soutez.level@vogel.cz, předmět: Prince of Persia. Odpovědi můžete zadávat samozřejmě i přes rozhraní na stránkách **www.level.cz**.

Odpovídat můžete i formou SMS zprávy na číslo 9000106, a to v následujícím tvaru: VOGEL LVL10*1x2y3x4y* Jmeno Prijmeni Ulice Mesto PSC. Slovo VOGEL oddělte od příznaku LVL10 mezerou. Odpovědi na otázky a kontaktní informace na sebe oddělte hvězdičkou nebo čárkou. Pokud jste již zaregistrováni v SMS registraci, můžete své jméno a adresu vynechat.
Cena odchozí zprávy je 6 Kč včetně DPH.

SMS službu poskytuje společnost NetKit, s.r.o.
Infolinka: +420 284 820 470

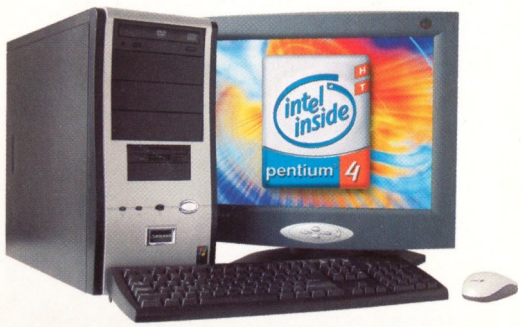
Uzávěrka soutěže je 4. listopadu 2004.

SOUTĚŽ O NAŠLÁPNUTOU PC SESTAVU – 2. KOLO

Ve spolupráci s firmami Intel a ProCA pokračujeme v naší velké vánoční soutěži o výkonné PC se 17" monitorem. Kompletní sestavu – BRAVE vybavenou základní deskou Intel postavenou na platformě Grantsdale a s procesorem Intel ® Pentium ® 4 Prescott 540 o frekvenci 3,2 GHz – můžete vyhrát pod stromeček, stačí jenom správně odpovědět na tři série otázek. První z nich jsme vám přinesli v minulém Levelu, druhou máte před sebou nyní a poslední kolo proběhne v čísle 119. V druhém prosincovém Levelu se pak dozvíte jméno šťastného výherce, který si ještě pod stromečkem pořádně užije s novým počítačem.

Vedle samotné sestavy Brave s procesorem Intel pak mohou účastníci jednotlivých kol soutěže vyhrát každý měsíc hru Chicago 1930 a tričko či osušku s logem Intel. Abyste ale mohli vyhrát samotný počítač, musíte se zúčastnit VŠECH tří kol soutěže a odpovědět správně na všechny uvedené otázky.

BRAVE



1. Mobilní technologie Intel Centrino je primárně určena pro:
a / výkonné a mobilní notebooky
b / stolní počítače
c / pracovní stanice

2. Nejvýkonnější notebooky na technologii Intel Centrino obsahují jeden z následujících procesorů:
a / Mobile Intel Pentium 4 3,2 GHz podporující technologii Hyper-Threading
b / Intel Pentium M 755 (90 nm, 2 GHz, 400 MHz FSB, 2 MB L2 cache)
c / Intel Celeron M 340 (130 nm, 1,5 GHz, 400 MHz FSB, 512 kB L2 cache)

3. Mobilní technologie Intel Centrino obsahuje kartu pro:
a / bezdrátové připojení prostřednictvím WiFi sítě
b / připojení přes GPRS
c / neobsahuje rozhraní pro připojení k internetu

4. Jaké jsou hlavní výhody technologie Intel Centrino?
a / vysoký mobilní výkon, technologie Hyper-Threading , bezdrátová konektivita
b / celkový výpočetní výkon, bezdrátová konektivita, silné reproduktory
c / vysoký mobilní výkon, dlouhá životnost na baterie, tenčí a lehčí design notebooku

Pozor! Odpovědi neposílejte klasickou poštou ani prostřednictvím e-mailu či SMS. Jediná regulérní možnost zaslání odpovědí a následného zařazení do slosování je prostřednictvím webového rozhraní na stránkách **www.level.cz**.

Uzávěrka soutěže je 4. listopadu 2004.

VÝHERCI Z LEVELU 116

DOOM 3 a motorová pila

Motorová pila
Karel Bláha, Turnov

5× originálka Doom 3
Ján Marcin, Hažlin
Martin Baštýř, Lovosice
Jaroslav Havran, Svitavy
Ladislav Ferbar, Břeclav
Jakub Stonawský, Návsí

5× komiks Punisher
Miloš Homola, Velké Meziříčí
Václav Richter, Brandýsek
Martin Průcha, Most
Adam Horký, Praha 5
Viktor Sauer, Klatovy 4

5× kniha Lepidlo
Ondřej Semerák, Bechyně
Adam Lekavý, Brno
Jan Srp, Kralupy nad Vltavou
Lukáš Prádler, Mladá Boleslav
Anna Kočí, Brno – Slatina

TURNAJ LEVEL HiScore

18. 10. – 28. 11. 2004

Xerxes, Pexeso, WaveRider, Survival, mobilní hry

Celkové ceny (za celou dobu trvání turnaje, tedy v době od 18. 10. do 28. 11. 2004):

1. místo v každé ze 4 her — roční předplatné časopisu Level s DVD + tričko Level
2. místo v každé ze 4 her — 4x film na DVD + tričko Level
3. místo v každé ze 4 her — 2x film na DVD + tričko Level

Týdenní ceny:

1. místo v každé ze 4 her — 2 javovské hry
2. místo v každé ze 4 her — 1 javovská hra
3. místo v každé ze 4 her — 1 javovská hra

Server Hiscore

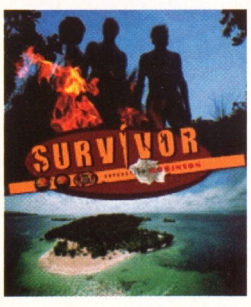
Server Hiscore je nová služba, která milovníkům javovských her umožňuje navzájem porovnávat jejich výsledky a soutěžit o zajímavé ceny. Je určena všem zákazníkům společnosti T-Mobile, jejichž telefon podporuje Javu. Pro účast v soutěžích serveru Hiscore je třeba se zaregistrovat a stáhnout si javovskou hru podporující Hiscore. Takové hry mají v popisu označení "Podporuje Hiscore". Registraci je možné provést na internetu (http://www.hiscore.cz) i přímo v javovské hře. Při registraci musí uživatel povinně zadat jméno (přezdívku) a heslo, nepovinně telefonní číslo. Bez zadání telefonního čísla však není možné zákazníka v případě výhry kontaktovat a předat mu cenu. Javovskou hru podporující Hiscore lze stáhnout z http://www.t-zones.cz, pomocí SMS (SMS s klíčovým slovem a zkratkou pro objednání se odesílá na číslo 5005) či prostřednictvím WAP (domovská stránka t-zones na WAP/Downloads/Java hry). Na serveru Hiscore (www.hiscore.cz – jedná se o webovou i wapovou adresu) jsou průběžně vyhlašovány soutěže v hrách, které podporují Hiscore, a to na konkrétní období. Uživatel po dohrání hry své skóre přímo ze hry odešle na server Hiscore a pak jen sleduje, jak si vede ve srovnání s ostatními účastníky. Pokud se mu podaří dosáhnout vyššího skóre, opět jej odešle a přepíše jím své skóre původní. Soutěže jsou vyhodnocovány v pravidelných intervalech během svého trvání (například jednou týdně) a celkově, tedy za celou dobu trvání vypsané soutěže. Výherci budou poté oceněni. Některé nové hry umožňují stahování nových levelů a také tzv. ghost racing – hráč si může například ve hře Dirty Speed Road nebo Wave Rider stáhnout jízdu svého soupeře a pak s ním "virtuálně" soutěžit.

Máš zálibu v klasických stolních hrách? Pak si můžeš procvičit paměť v novém Pexesu. Na herním poli se objeví karty otočené obrázkem dolů, abys je předem nemohl vidět. Tvým úkolem je pak co nejrychleji otáčením najít shodný pár. A když tě obrázky už začnou nudit, můžeš si do svého telefonu stáhnout nové.
Hra podporuje HiScore
na www.hiscore.cz

Pexeso

Nová super závodní hra dostupná většině uživatelům s telefony podporujícími Javu. Zapomeň tentokrát na volant, pedály a pálící se gumu protáčejících se kol. Je tu Wave Rider a s ním bláznivá jízda ve vlnách oceánu. Máš proti sobě zkušené soupeře a jestli je porazíš, můžeš zkusit být nejlepší z nejlepších porovnáním skóre na stránkách HiScore.cz. Čekají tam na tebe nejen reální soupeři a možnost jet přímo proti nim (stažením záznamu jejich jízdy), ale i nové tratě a hlavně soutěže o skvělé ceny!
Hra podporuje HiScore
na www.hiscore.cz

WaveRider



Na tropickém ostrově se ocitá několik trosečníků, mezi nimi jsi i Ty. Každý chce být tím jediným "přeživším", kdo nakonec získá titul Survivor. Každý večer se sejde klanová rada a rozhodne o tom, který z trosečníků ostrov opustí. Chytit pořádnou rybu, porazit ostatní v různých soutěžích nebo uzavřít výhodné spojenectví – to vše může naklonit osud hlasování na Tvou stranu. Světově úspěšná TV show Survivor přichází na mobilní telefony ve dvou módech. Varianta Career se skládá ze šesti dílčích her, v nichž si jedním z pěti trosečníků, ve variantě Single Challenge si vybereš jednu z her, která pak prověří Tvoje schopnosti a připraví Tě na hlavní soutěž. Survivor, to je dobrodružství, které máš nadosah ruky! Hra podporuje HiScore
na www.hiscore.cz

Survival

Za pomoci stavebních strojů a automatických robotů kolonisté vystavěli rozsáhlý soběstačný komplex. Navázali spojení se Zemí, sestavili a zprovoznili generátory na výrobu kyslíku a … spustili centrální řídící počítač. Jako speciálně vycvičený voják jsi se ocitl na cizí planetě ovládané zrádnými roboty. Pomocí pistole, samopalu a bazuky musíš zneškodnit všechny roboty a dostat se k řídícímu centru, které je ovládá. Pokud zneškodníš i řídící centrum, máš vyhráno. Mise je splněna! Hra podporuje HiScore
na www.hiscore.cz

Xerxes

Více informací a další hry najdete v sekci Downloads na www.t-zones.cz nebo na wapu t-zones.
Odeslaná SMS pro objednání hry a připojení na wapové stránky jsou účtovány podle vašeho tarifu. Ceny zahrnují DPH.

VRÁTÍ SE VIRTUÁLNÍ REALITA?

Přes veškeré ujišťování technokratů, že vývoj digitálních technologií je plánován, i přes existenci různorodých roadmap pozorujeme na trhu značnou dávku chaosu. To, že existují technologické roadmapy a že jsou produkty ohlášeny, prakticky nic neznamená – jak dokázali BitBoys, kteří roky a roky existovali de facto jen v tiskových prohlášeních, aniž by na trh dostali jakýkoliv čip. Znamená to málo i pro velmi známé firmy, jako je Microsoft. Některé technologie se zkrátka nevyvedly, například proto, že jednoduše nefungovaly (jako např. legendární Windows CE 1.0). Pro jiné technologie neexistoval adekvátní hardware (jmenujme například koncept Tablet PC, který se ujal víceméně ve stejném segmentu jako jeho předchůdce – Pen PC). Objevily se ale i zajímavé technologie, které jaksi nebyly akceptovány trhem, i když v principu nebyly špatné – například „lidské" grafické rozhraní Bob. Kdo ví, třeba se podobné technologie vrátí, až se trochu zlepší hardware.

Jednou z technologií, které nespravedlivě skončily na smetišti dějin, je virtuální realita. V roce 1995 to byl absolutní hit, jenomže v té době jednoduše neexistoval levný a použitelný hardware – helmy byly příšerně těžké, displeje malé, blikaly, a pokud jste se náhodou neuškrtili na kabelu, kterým byly spojené s počítačem, mohli jste si zahrát stereoskopického Dooma. Tedy... asi patnáct vteřin, než jste se pozvraceli kvůli blikání obrazovek a fenoménu zvanému negative motion sickness. (Je to podobné jako v autě, ale naopak – v autě vaše proprioreceptory vnímají zrychlení, ale očima viděný obraz kabiny se nepohybuje. U negative motion sickness jde o to, že oči vidí pohyb, ale proprioreceptory žádný pohyb neregistrují.) Virtuální realita zmizela z obchodů, z očí, z mysli – a dnes, když ji člověk zmiňuje, se na něj všichni divají jako na šílence.

Ale to, že se firmy tehdy pokoušely prodat nefungující slabý hardware, vůbec neznamená, že to je špatný nápad. Představte si, jak by vypadal takový harddiskový walkman v roce 1995 – MP3 formát daleko, takže byste na 3,5" harddisku o kapacitě 210 MB měli WAV o 22 kHz – třikilového macínka o kapacitě třetiny cédéčka by poháněl masivní NiCd akumulátor, u kterého byste museli hlídat, zda ho vybíjíte na doraz – to je klasická technologie, u které byste si jen poklepali prstem na čelo. Takže co bychom z toho tehdy vyvodili? Harddiskový walkman? Hloupost..!

Virtuální realita je na tom ale úplně stejně. Marketingové mozky, oslněné tehdejšími hity jako Trávníkář, se snažily dostat tuto fatálně nezralou technologii do domácností a slabé výsledky (včetně takzvaných stereoskopických brýlí prodávaných s DeLuxe verzemi 3D karet, což je po blikající zářivce druhý nejlepší kandidát na sejmutí epileptiků a migreniků), v podstatě zničily renomé technologie. Dnes se o ní nemluví a lidé pochybují, zda k něčemu je.

Nuže, otevřel jsem si nejnovější, srpnový Scientific American – a co nevidím? Článek o tom, jak se dá virtuální realita použít k potlačení bolesti, která není rozumně léčitelná ani opiáty. Výměna obvazů u lidí s masivním popálením je extrémně bolestivá záležitost – a na University of Washington vyvinuli program SnowWorld, který připomíná létání v zasněženém kaňonu – a prokazatelně snižuje bolest. Není to jen takové povídání, pomocí fMRI (funkční magnetická rezonance, technologie, která dokáže zobrazovat aktivitu živého mozku včetně hlubokých struktur) se ukázalo, že pokud během výměny obvazů pacient putuje SnowWorldem, prožívaná bolest je mnohem, mnohem nižší. Mozek je ponořen do virtuálních dojmů a zaměstnán tak, že nestíhá navíc zpracovávat skutečnou bolest. To samo o sobě je velmi zajímavé a prospěšné, ale výzkumníci šli dál a zkoumali, jak se na redukci prožívané bolesti mohou projevit klasické hry, a to jak ze zimního prostředí (Wave Race 64), tak i klasické (Mario Kart 64), a dále pak studovali různě ochuzené varianty virtuálních prostředí (neinteraktivní, chudší apod.). Výsledek je pozoruhodný: JAKÁKOLIV dobrá virtuální realita je pro ponoření mozku do zážitku lepší než sebelépe udělaná klasická hra na 2D obrazovce. Jde to tak daleko, že bolest z popálenin více omezuje SpiderWorld, virtuální program pro léčení arachnofobie, než 2D verze programu určeného pro redukci bolesti z popálenin!

Lekce dne? Pokud vám někdo tvrdí, že virtuální realita je mrtvá a nejlepší a jedinečný herní zážitek si vychutnáte u konzole připojené k HDTV anebo u počítače s gigaLCD displejem, prostě a jednoduše kecá. Měření magnetickou rezonancí jasně a nevývratně ukazují, že i špatně udělaná virtuální realita je lepší než sebelepší domácí kino s plazmovou televizí, že dokáže váš mozek zaujmout a pobavit mnohem lépe. Odklon od virtuální reality je dočasný, prostě neznáme efektivnější technologii, která by dokázala mozek zaměstnat – anebo pobavit, vezměte to, jak chcete.

Dnes jsme na tom mnohem lépe než kdy jindy – a podmínky pro návrat virtuální reality se stále zlepšují. Rozlišení LCD displejů je lepší, bezdrátové přenosy se blíží kapacitě přenášet plné video i informace o pohybu hlavy, LiPol baterie nebo palivové články dovolí konstrukci helem, které nebudou muset být připojeny drátem. Kombinovaný výkon dvou SLI 6800 je takový, že dovolí klidně renderovat i pohled do hrozného světa Doomu 3 pro levé i pravé oko zvlášť. Organické polovodiče umožní tvorbu levných rukavic, které budou schopné reagovat na pohyb a tlak lépe než kdy jindy. Ve skutečnosti existuje tichá podpora pro virtuální realitu i dnes, například v GPU Programming Guide 2.1.0 od nVidie je kapitola věnovaná stereoskopickému renderování, a dokonce existuje i nVidia's Stereoscopic 3D Development Guide, kde se dozvíte, co dělat, anebo nedělat – například že máte zaměřovač umístit do stejné vzdálenosti jako objekt, na který se míří – hráč není schopen sledovat dva objekty v různé optické hloubce! Ačkoliv mi není znám žádný herní projekt, který by něco podobného využíval, na technologii 3D světů ve stereu se evidentně pracuje!

Současné programy pro virtuální realitu vypadají velmi jednoduše, jako pět, šest let staré budgetové projekty. Představte si, že někdo konečně udělá levné helmy a budeme moci hrát Doom 3 ve virtuální realitě..! Přísámbohu věřím, že to bude tak intenzivní, že z toho někoho klepne. Uf. Doufám, že Prozřetelnost zařídí, že to bude někdo, kdo tuhle super technologii před lety tak nerozvážně odepsal... ***– Michal „NotSoRealWolf" Rybka***

PODZIMNÍ LEVEL S VYNIKAJÍCÍ 3D AKCÍ CHASER PRO VÁS NACHYSTÁME UŽ NA 5. LISTOPADU 2004

POZOR! KE KAŽDÉ OBJEDNÁVCE NAD 1.000 KČ DOSTANETE JAKO BONUS 3D BOJOVKU KAAN: BARBARSKÉ OSTŘÍ!

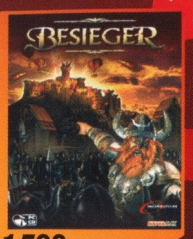
HIT!

999,–

DRAČÍ OKO (ČESKY)

SMS KÓD: **LXDRAK**

Svět z dračí perspektivy. Vyzkoušejte si dračí sílu a jedinečná kouzla v krásně ztvárněném fantasy světě.



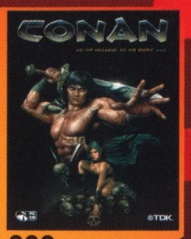
NOVINKA!

1599,–

BESIEGER

SMS KÓD: **LXBESI**

Připravte své útočné síly na epické strategické bitvy v reálném čase.



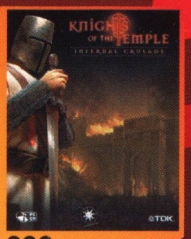
NOVINKA!

999,–

CONAN

SMS KÓD: **LXCONA**

Vydejte se za svým životním dobrodružstvím v epickém prostředí Conanova světa. Vládněte mečem největšího válečníka!



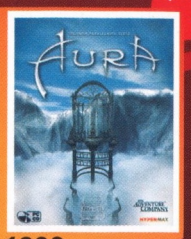
NOVINKA!

999,–

KNIGHTS OF THE TEMPLE

SMS KÓD: **LXKOTT**

Prožijte na vlastní kůži drsnou realitu středověku, boj s mečem včetně všech triků a úderů štítem. Pekelná křížová výprava.



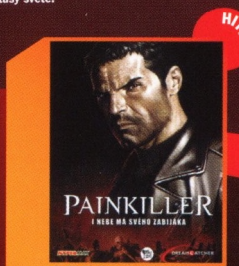
NOVINKA!

1399,–

AURA: Legenda paralelních světů

SMS KÓD: **LXAURA**

Zachraňte magické prsteny a nalezněte artefakty ukryté v jedinečných světech omračující krásy.



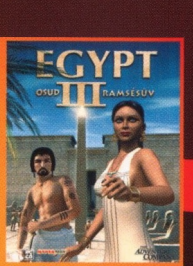
HIT!

1599,–

PAINKILLER (ČESKY)

SMS KÓD: **LXPKCZ**

Painkiller je hororová střílečka navržená tak, aby uspokojila touhu po intenzivní a prudké akci. Adrenalinová noční můra!

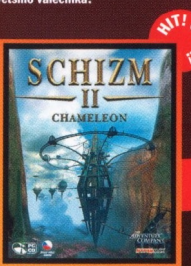


1599,–

EGYPT III: Osud Ramsésův

SMS KÓD: **LXEGYP**

Detailně zpracovaná adventura z prostředí starého Egypta. Historicky přesné zpracování, excelentní grafika.



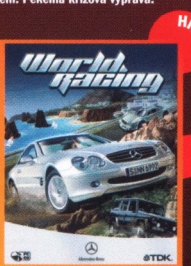
HIT! CENA!

699,– ~~1399,–~~

SCHIZM II (ČESKY)

SMS KÓD: **LXSCHI**

Klasická rozsáhlá fantasy a sci-fi hra zcela bez násilí. Postaveno na real-time 3D enginu příští generace. Hvězdný český dabing!



HIT!

1399,–

WORLD RACING

SMS KÓD: **LXWRAC**

Více než 100 typů vozů značky Mercedes v závodech na desítkách tratí. Otestujte vlastnosti každého auta včetně prototypů!

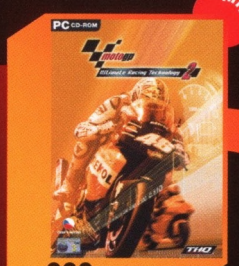
HIT! CENA!

499,– ~~999,–~~

KNIGHTSHIFT (ČESKY)

SMS KÓD: **LXKNIG**

Kombinace RPG a strategie v jedné hře. Nevídaná pohádková atmosféra, napětí z bojů, napínavý příběh a náročné úkoly. Rozsáhlý český dabing.



HIT!

999,–

MOTO GP 2

SMS KÓD: **LXMGP2**

Kompletní sezóna Moto GP! Projeďte se na nejsilnějších strojích, vyzkoušejte všechny tratě včetně brněnského okruhu.

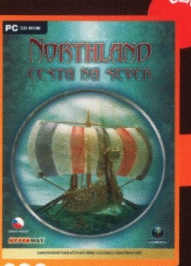
CENA!

299,– ~~699,–~~

RED FACTION II

SMS KÓD: **LXRED2**

V roli demoličního experta Aliase zachraňte s pomocí 5 specialistů z vaší roty svou zem. Probojujte se všemi levly s použitím vozidel, arzenálu speciálních zbraní a výbušnin.



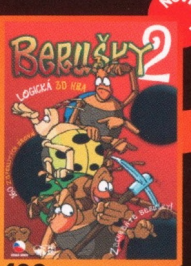
CENA!

299,– ~~999,–~~

NORTHLAND (ČESKY)

SMS KÓD: **LXNORT**

Cesta na sever je strategická hra založená na úspěšné sérii Cultures – známé zejména díky mnohotvárnosti herní zápletky, množství úkolů a dobrodružství.



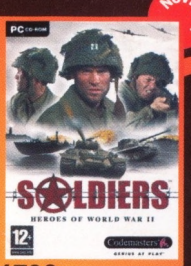
NOVINKA!

499,–

BERUŠKY 2 (ČESKY)

SMS KÓD: **LXBERU**

Berušky dostaly slušný 3D kabátek, který vedle atraktivní vizualizace přináší i dosud nevídané logické prvky a nutnost uvažování v trojrozměrném prostoru.



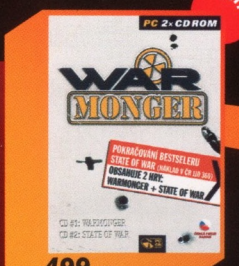
NOVINKA!

1799,–

SOLDIERS: Heroes...

SMS KÓD: **LXSOLD**

Bojujte na straně Britů, Američanů, Rusů nebo Němců ve více než 30 drsných misích. Velte jednotce stylem RTS nebo ji přímo ovládejte!



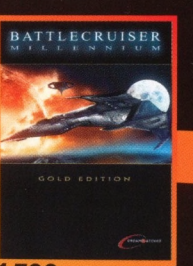
HIT!

499,–

WARMONGER (ČESKY)

SMS KÓD: **LXWARM**

Pokračování úspěšné strategické hry State Of War. Nové mise, vysoká akčnost, mraky nepřátel a skvělé efekty.



1599,–

BATTLECRUISER Mill. Gold

SMS KÓD: **LXBCMG**

Staňte se velitelem obří kosmické lodi s dokonalou bojovou letkou a posádkou. Pilotujte mezihvězdnou válečnou loď napříč oblohou.

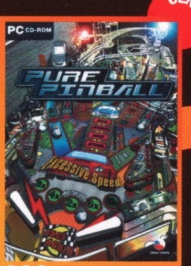
CENA!

299,– ~~999,–~~

GORKY ZERO (ČESKY)

SMS KÓD: **LXGZCZ**

3D pokračování skvělé hry Gorky 17. Ponořte se do světa plného nepřátel a rozzuřete tajemný příběh ne nepodobný sérii Fallout.



CENA!

299,– ~~699,–~~

PURE PINBALL (ČESKY)

SMS KÓD: **LXPPIN**

Dokonalá 3D simulace oblíbených automatů s kuličkou. Různé stoly, různá témata.

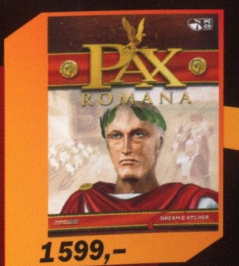
CENA!

299,– ~~699,–~~

WANTED GUNS (ČESKY)

SMS KÓD: **LXWGCZ**

3D akce z Divokého západu a spousta nepřátel, co umí zacházet s kohoutkem pistole.



1599,–

PAX ROMANA

SMS KÓD: **LXPAXR**

Vyberte si ze dvou herních režimů (strategický a strategicko-politický) v historicky přesné reprodukci římské kultury a prostředí.

1599,–

UNIVERSAL COMBAT

SMS KÓD: **LXUNIC**

Vyzkoušejte největší a nejdetailnější mnohožánrovou bojovou simulaci, jaká kdy byla vytvořena.

SMSSHOP

NEJRYCHLEJŠÍ OBJEDNÁNÍ PC HER!

Vyberte si hry z nabídky. Napište SMS v následujícím tvaru: **„kódy her,příjmení,jméno,adresa,město,psč"**. Takto připravenou SMS pošlete na číslo **+420 777 961 043** ze svého mobilního telefonu. SMS odeslané prostřednictvím internetu nebudou akceptovány. Na vámi uvedenou poštovní adresu bude produkt doručen dobírkou. Ceny jsou včetně DPH, poštovné a balné je zdarma. Objednávky budou vyřízeny do 24 hodin. Předobjednávky budou vyřízeny první den distribuce. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 326 229.

Příklad objednání hry Northland na +420 777 961 043
SMS: „LXNORT,Novak,Petr,Jindrisska 11,Praha 1,11150"

Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro jiné účely. Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o. Plzeňská 66, Praha 5, 150 00, info@cinemax.cz.

Hry můžete zakoupit také v obchodech s PC hrami, v prodejnách COMFOR, DATART, HYPERNOVA, CARREFOUR, GLOBUS, JRC atd. nebo se slevou objednat na adrese http://eshop.cinemax.cz.

EXPEDICE DO 24 HODIN

24

eSHOP
eshop.cinemax.cz

HYPERMAX

VÍCE NAJDEŠ NA WWW.DIGIFUN.CZ

Hraj i na mobilu!

Napiš a pošli SMS podle uvedených návodů. Obrázkové SMS a monofonní melodie obdržíš v přijaté SMS. Po objednání barevných obrázků, barevných log, polyfonních melodií, java her a videí obdržíš SMS zprávu, ze které si kliknutím na „Stáhnout" uložíš vybraný produkt do svého telefonu, pokud máš aktivovanou službu WAP. S dotazy ohledně nastavení služby WAP se obraťte na svého operátora.

POLYFONNÍ MELODIE

pošli SMS na 903 10 50 ve tvaru **LEP XXXX** (XXXX = kód uvedený pod tvou vybranou melodií)

ČESKÉ SUPERSTARS		
Aneta Langerová	Letím ke hvězdám	1878
Julián Záhorovský	Láska jenom láska	1879
Martina Balogová	When I Need You	1880
Petr Poláček	Always	1881
Petra Páchová	True Colors	1882
Šárka Vaňková	I'm With You	1883
Sámer Issa	Against All Odds	1884
Standa Dolínek	Killing Me Softly	1885
Superstar	Superstar	1887
Superstar	Hvězdy	1886
Superstars	Veď mě dál	1824
Tom Savka	Every breath you take	1888
Veronika Zaňková	Un-break my heart	1889
ČESKÉ		
Chinaski	1970	1562
Daniel Landa	Tajemství	1543
Martin Maxa	Slunce a voda	1553
No Name	Prvá	1574
POP		
50 Cent	PIMP	1326
Atomic Kitten	The Tide Is High	1028
Baby Bash	Suga Suga	1814
Benni Benassi	Satisfaction	1468
Bloodhound Gang	The Bad Touch	1906
DKay and Epsilon	Barcelona	1521
Electric Shock	Shock The Beat	1908
Eminem	Marshall Mathers	1095
Eminem	Slim Shady	1096
Justin Timberlake	Senorita	1352
Keane	Everybody's Changing	1933
Kylie Minouge	Love At First Sigh	1056
Madonna	Dont tell me	1060
Melanie C	Yeh Yeh Yeh	1277
Nelly	El	1066
O-zone	Dragostea Din Tei	1876
Pink	Last To Know	1673
Sexaction (Nové!)	Doom-Doom	1913
Shapeshifters	Lola's Theme	1897
Ultrabeat	Pretty Green Eyes	1296
ROCK		
Aerosmith	Walk This Way	1178
Ash (Nové!)	Walking Barefoot	1905
Avril Lavigne	Complicated	1193
Busted (Nové!)	Thunderbirds Are Go	1931
Dire Straits	Calling Elvis	1131
King	L.A. Woman	1524
Red Hot Chili Peppers	Fortune Faded	1429
Scissor Sisters (Nové!)	Laura	1930
Sting	Fields of Gold	1083
Teenager-Party	Wonderful World	1796
The Rasmus (Nové!)	Guilty	1929
U2	With Or Without You	1653
ZZ Top	Rhythmeen	1811
TV/FILM		
Batman		1144
Flintstonovi		1152
Kill Bill (The 5.6.7.8.s-Woo Hoo)		1536
Matrix 2		1538
Melrose Place		1158
Men In Black		1159
Pulp Fiction	Pumpkin and Honey Bunny	1204

Polyfonní melodie si můžeš stáhnout na následující typy telefonů: Alcatel OT535, Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage, Panasonic GD67, GD87, SAGEM myX-3, myX-5m, myX-6, Samsung A800, C100, E700, E710, P400, S100, S300, V200, Sharp GX-10, GX-10i, GX-20, GX-30, Siemens A55, A60, C55, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, T300, T310, T600, T610, T630, Z600

ZVUKY RALLY ZAVODÁKŮ

pošli SMS na 903 10 50 ve tvaru **LEA XXXX** (XXXXX = kód uvedený pod tvou vybranou melodií)

Audio zvířecí vyzvánění a zvuky rally zavodáků si můžeš stáhnout na následující typy telefonů: Sony Ericsson K700, P800, P900, S700, T230, T300, T310, T610, T630, Z500, Z600, Z1010 Nokia 3200, 3300, 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6620, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7700, N-Gage Motorola V300, V525, V600, MPX200 Samsung A800, C100, D410, E700, E710, P400, S100, S300, S300M, T100, V200, X100, X450, X600 Siemens C60, C62, MC60, S55, SL55, SX1

CITROEN XARA WRC	3093
SUBARU IMPREZA 2003 WRC	3094
PEUGEOT 206 2003 WRC	3095
FORD FOCUS WRC	3096
HYUNDAI ACCENT WRC	3097
PEUGEOT 206 2002 WRC	3098
MITSUBISHI LANCER EVO VI	3099

ZVÍŘECÍ ZVUKY

Nové!

pošli SMS na 903 10 50 ve tvaru **LEA XXXX** (XXXXX = kód uvedený pod tvou vybranou melodií)

OVCE	3001	KOZA	3005	PTÁK 2	3009
KRÁVY	3002	PES	3006	KRÁVA	3010
KOHOUT	3003	KUŇ	3007	CVRČEK	3011
KOČKA	3004	PTÁK	3008	VRÁNA	3012

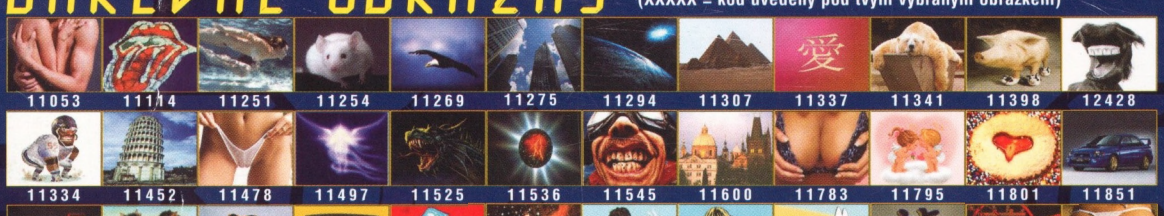
BAREVNÁ LOGA

pošli SMS na 903 10 50 ve tvaruLEC **XXXXX** (XXXXX = kód uvedený pod tvým vybraným logem)

Barevná loga si můžeš stáhnout na typy telefonu: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i

BAREVNÉ OBRÁZKY

pošli SMS na 903 10 50 ve tvaru **LEW XXXXX** (XXXXX = kód uvedený pod tvým vybraným obrázkem)



Barevné obrázky si můžeš stáhnout na následující typy telefonů: Motorola C350, E365, T720i, V300, V500, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N-Gage, Panasonic GD87, SAGEM myX-5m, myX-6, Samsung C100, E700, E710, P400, S100, S300, V200, Sharp GX-10, GX-10i, GX-20, GX-30, Siemens A60, C60, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, SonyEricsson P800, P900, T230, T310, T610, T630, T68i, Z600

Magické logo

Pošli SMS ve tvaru **LEC 20308** na 903 10 50

Toto logo zneviditelní obraz operátora, které máš na displayi, aby ti nepřekrývalo obrázek na pozadí tvého telefonu. Magické logo si můžeš stáhnout na telefony Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250i

JAVA HRY

pošli SMS na 903 10 50 ve tvaru **LEJ XX** (XX = kód uvedený u tvé vybrané hry)

Cena za Java hry je 100 Kč vč. DPH (2xSMS á 50 Kč). Cena za barevné obrázky, barevná loga, audio zvířecí vyzvánění, zvuky rally zavodáků a polyfonní melodie je 50 Kč vč. DPH. Infolinka 225 398 398 je k dispozici od po-pá od 8:00 do 16:00 nebo pište na support@digitania-as.cz. Poskytovatelem služby je Digitania CR a.s., V Celnici 10, Praha 1.

DOBRODRUH 1

Základem skutečných adventur je právě tato hra. Musíš sesbírat tolik diamantů, kolik uneseš, ale pozor, spousta nepřátel a příšer číhá jenom na tebe.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 7250, 7650, 6100, 6800

MISE APACHE 60

Bojuj se svým oblíbeným vrtulníkem v různých misích.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

PIOO 50

Pomoz malému a slabému ptáčkovi dostat jeho vejce zpět do hnízda. Dávej pozor na bomby a neuvízni.
Podporované telefony: Nokia 3300, 3410, 3650, 5100, 6100, 6200, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650

EROTIČTÍ VETŘELCI 37

Pamatuješ si populární počítačovou hru Vesmírní vetřelci? Vem Vesmírné vetřelce a přidej krásné erotické dívky - a to jsou Erotičtí vetřelci.
Podporované telefony: Nokia 3300, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, Siemens S55

POPOVÁ HVĚZDA 66

Řídíš popovou hvězdu ženoucí se za slávou a mířící ke hvězdnému nebi
Podporované telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage, Siemens C55

DRAK A DRÁKULA 62

Bojuj se svým drakem proti nepřátelům.
Podporované telefony: Motorola T720, T720i Nokia 3300, 3410, 3510i, 5100, 6100, 6200, 6220, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, GX10, Siemens C55, M50, MT50, M55, S55, SL45, SL55 SonyEricsson T610, T616, T618, Z600

NINIGOLF 65

Pravá interaktivita. Hráč si může vytvořit vlastní obsah hry. Ninigolf je hra, která funguje jak na telefonu tak na počítači.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

TULÁK RICK 68

Tulák Rick se zřítil se svou helikoptérou když hledal ztracený kmen Goolů. Ale naneštěstí Rick přistál uprostřed bandy divokých Goolů.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

JEDINEČNÝ 72

Chtěl si se vždycky stát vojenským zabijákem? Tak toto je tvoje možnost.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage, Siemens M55

JEDNORUKÝ ZLODĚJ 9

„Mašina s ovocem" je nyní k dispozici už i na vašem telefonu. Skutečné zvukové efekty se postaraji o to, abyste se cítili jako ve skutečném kasinu
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

DIVOKÝ ZÁPAD 45

Musíš se zbavit pobudů, kteří te vzali do pouště a nechali tě tam aby si umřel.
Podporované telefony: Nokia 3300, 3410, 3650, 5100, 6100, 6200, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650

ROBO FLASH 69

Tvůj vesmírný koráb byl napaden vetřelci. Tvým úkolem je proiít všemi místnostmi na vesmírné lodi a zlikvidovat vetřelce.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

HEIKKI SORSA 74

Pokoř rekordy na čtyřech různých sjezdovkách jako snowboardák Heikki Sorsa. Při jízdě na trati si dej pozor na kameny a předvěd různé triky.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

NA SKATEBOARDU 18

Země je zamořená a rychle rostoucí hmyz se jí snaží zničit. Podaří se ti zachránit svět?
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

VÁLKA O ROPU 19

Jsi manažerem ropného vrtu. Kvůli počítačové chybě uniká z ropovodu ropa. Tvým úkolem je opravit ropovod a vrátit věci do normálního stavu.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

HOKEY POKEY 63

Pomoz šnekům Hokeymu a Pokeymu dostat se z nebezpečného bludiště včas. Na své cestě stříleji padouchy a sbírej bonusy.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

GLOBAL GRAND PRIX 10

Zúčastni se série závodu, ve kterých mezi nimiž můžeš sbírat body v rámci mistrovství světa, ale také peníze, s jejichž pomocí můžeš postupně vylepšovat své auto.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

ŽHAVÉ VÝSTŘELY 40

Bourej jednotlivé cihly míčkem. Poté co zbouráš všechny cihly z obrázku dívky dostaneš se na další úroveň.
Podporované telefony: Nokia 3300, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

MĚSÍČNÍ ZÁKLADNA 49

Procházíš měsíční základnou a likviduješ nepřátele.
Podporované telefony: Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage

BOUŘE ASTEROIDŮ 3

Můžeš si zahrát roli malé víly, která žije na největším stromě kouzelného lesa. Pokud se nebudeš řídit radami svých rodičů, můžeš špatně dopadnout!
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

JET SKI BOY 13

Jsi nejlepší amatérský závodník na jet ski na světě, ale teď nastal čas, aby ses prosadil také mezi profesionály.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

SVĚTELNÝ KUŽEL 14

Ilem hry je obklíčit světelný kužel soupeře vlastním světelným kuželem. Pokud narazíš do zdi nebo se dotkneš světelného kužele soupeře, ztrácíš jeden ze svých životů.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

KICK BOXING 33

Staň se nejlepším kickboxerem ve městě.
Podporované telefony: Nokia 3300, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

SBĚRAČ HOLEK 38

Sbírač holek je erotický hlavolam - abysis vychutnal krásné modely musíš hlavolam vyřešit.
Podporované telefony: Nokia 3300, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

ASTON GOLF 2

Aston Golf je adaptace klasické počítačové golfové hry pro telefony. Hra poskytuje zcela reálný zážitek, můžeš si dokonce zvolit i klub, za který by sis chtěl zahrát.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250

LOVECKÁ SEZÓNA 20

Sestřeluješ divoké kachny a musíš být dostatečně rychlý, aby ti je někdo jiný neodnesl.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

ÚTOK ŽRALOKŮ 22

Musíš na sebe vzít roli hloubkového mořského potápěče, jehož úkolem je posbírat poklad, který se válí na dně moře.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

ZÁVODY NA DIVOKÉ VODĚ 26

Huuu, sviští si to dolů vodopádem a pokoušíš se vyhnout překážkám, které před tebe přináší proud vody.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

PORAŽ ROZDÁVAJÍCÍHO 34

Blackjack se hraje na celém světě. Základní cíl zůstává stejný. Dostat se k 21 a nepřekročit.
Podporované telefony: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i

VETŘELCI 32

Vetřelci na nás útočí ve vlnách a tvým úkolem je zničit je a zachránit planetu.
Podporované telefony: Nokia 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 6310i